1996年(平成8年)9月15日発行 第6巻第29号通巻第186号
Sony Magazines Deluxe

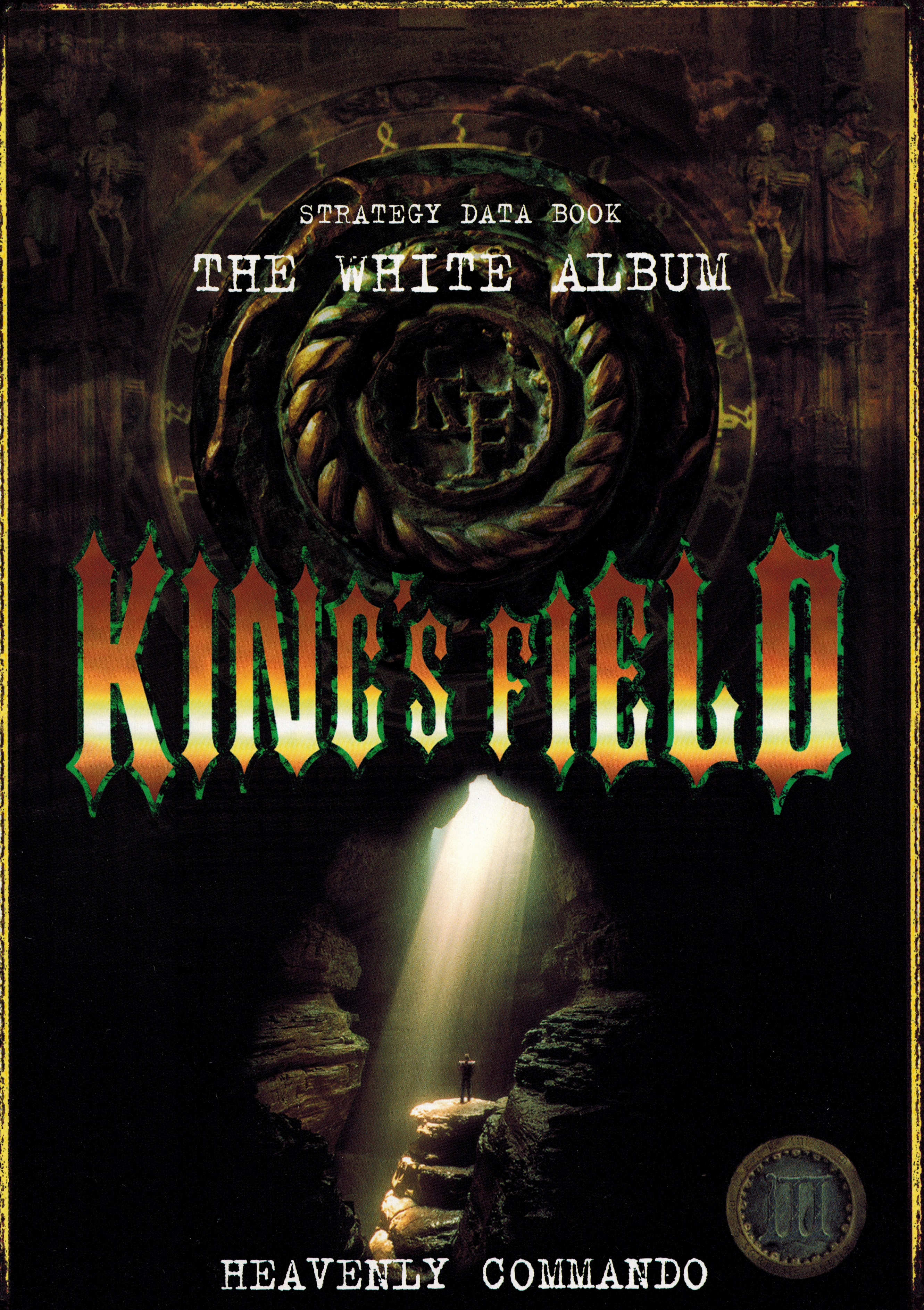
STRATEGY DATA BOOK

KING'S FIELD III

The Story Of Verdite




STRATEGY DATA BOOK
KING'S FIELD
WOLYSSES LAST STAND



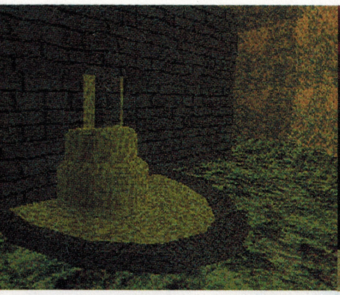
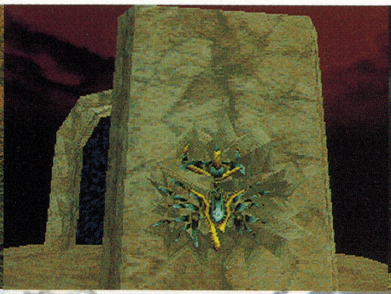
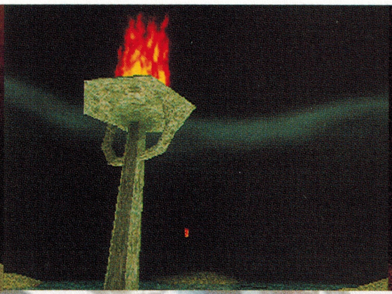
STRATEGY DATA BOOK

THE WHITE ALBUM

KING'S FIELD

HEAVENLY COMMANDO

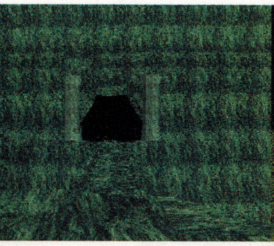
King's Field 3 CONTENTS

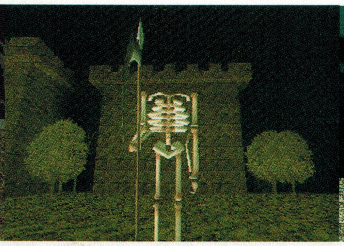
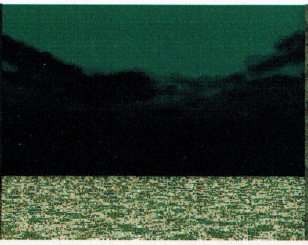
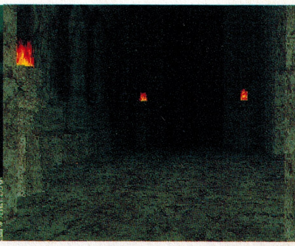





THE STORY OF VERDITE

キングスフィールドの世界

『キングスフィールド』３部作は、全く架空の幻想世界ヴァリシアの中のエレギリア大陸、さらにその中の一角、ヴァーダイトを舞台に展開していく。エルフの神話にのこるエピソードでは、この世界はエルフをはじめとする生命体の時間をはるかに超越した神のごとき存在、シルヴァルが竪琴を奏でたとき、その響きの中から生まれたとされている。ここからがこの世界においての実際の話だが、シルヴァルがつかわした３人の神は、このヴァリシアを“開拓”しようとした。ところが何種類かの生命体を生み、山や谷を築き始めたとたん、作業にあきたふたりの神が天に帰ってしまった。残された大地の神ヴォラドはひとりでも作業を続け、世界を繁栄させようとしたが、やがて増えすぎた人間が骨肉の争いに突入したため、発展どころではなくなってしまった。事態を憂慮したヴォラドは人間の目を近しい敵からそらすべく、神話的な象徴、崇拝の対象であるシースと、憎悪の対象であるギーラをつくりあげた。人心を宗教的にまとめあげようとしたわけだった。疲弊していたヴォラドは、自らをふたつに分割することでそれをなした。だが人間の感情を一手に引き受け、彼らを律するために生み出されたはずのシースとギーラには、ヴォラドの意識は残っていなかった。神の役割を演ずるどころか、互いに人間を使い、相手を滅ぼそうと争い始めたのである。あるいは分裂する前のヴォラドの無意識下に潜んでいた、人間への失望が「滅んでしまえ」と言わしめたのかもしれなかった。その後は、両者の天秤の内で人間同士が争う年月が続いた。シースの使命を受けたメレル＝ウルがメラナット島に乗り込み、ギーラの側の戦士である“魔人”ガルス＝フィーに返り討ちにあった事件は、そのほんの一例である。そしてこの世の争いと災厄の真の原因を、人々が知るよしもなくなった時代、またひとつの事件が起きる。 実体は魔族であったヴァーダイト国王、ラインハルトⅢ世は魔導器を探すべく、王家の墓所に分け入る。シースとギーラは魔力を込めた武器をつくることがあったが、その魔力は大陸を支配するに足るほどのものだったという。また、武器はシースとギーラの使徒（もしくは手駒）となる人間を捜すためにも用いられることもあったようだ。一部のものは魔導器として後世に伝えられており、ラインハルトⅢ世はそれが剣の形をしているということを知らず、魔導器を探していた。彼が墓所を探索し、間近にまで迫っていた魔導器は、人が聖剣と呼ぶところのギーラのつくりし魔剣、ムーンライトソードだった。運命に手繰り寄せられたジャン＝アルフレッド＝フォレスターはラインハルトⅢ世を倒し、ムーンライトソードを奪取、国王アルフレッドⅠ世となる。ギーラはアルフレッドⅠ世の強大な力を手に入れようと、“教王”ダイアス＝バジルを使ってムーンライトソードを持ち去り、ジャンをメラナット島へ呼び寄せようとしたが、シースの妨害にあい、国を離れられなくなってしまう。ジャンの力を取り込んだギーラに恐れを感じたシースは、ギーラがその力を取り込む前に双方の接触を阻止したのだった。ジャンの代わりに島へ向かったアレフは教王を倒し、ギーラにも傷を負わせた。ギーラのもくろみは、もろくもついえたのだった。 シースは好機とばかりに動く。隙を見てムーンライトソードを折り、アルフレッド王を取り込んだ。さらにメレル＝ウルを復活させ、ギーラに致命傷を与えた。今やシースとギーラの間のパワーバランスは崩れ、シースのもたらす破滅の嵐が、人間界を襲っていた。 アルフレッド王の息子であり、アレフ卿の使命を受け継いだライル＝ウォリシス＝フォレスターであるあなたが、この世界でなすべきこと。それはシースへの復讐に燃えるギーラの力を利用し、また人々の助言を聞き入れ、アルフレッド王を打倒して人々の手にこの世界の命運を取り戻すことである。ヴァーダイトは小国とはいえ歩くには広い。至るところで困難に出あうであろうが、正しい声を聞き、正しい道を歩み、アルフレッド王の待つヴァーダイト城へ向かうのだ。



ヴァーダイト編3部作共通基本操作マニュアル

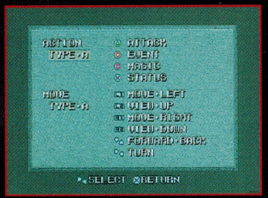
3Dゲーム特有のキー操作を習得するために

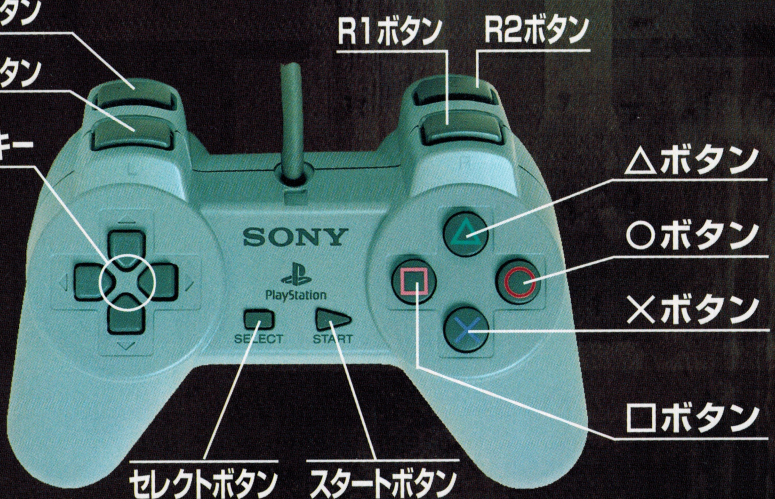
プレイステーションのコントローラーはボタンの数が多い。16ビット機時代の平たいパッドに比較して増えたのは、L1、L2、R1、R2の4つのボタンである。方向キーと△□×○ボタンは親指で操作し、LRボタンは人差し指と中指で操作するのが、プレイステーション用コントローラーの基本的な流儀。そして、その持ち方はそのまま『キングスフィールド』の基本姿勢である。何を今さらではあるが、LRボタンと方向キーと△□×○ボタンを組み合わせた操作は、3Dゲームには必要なものだ。

通常の前後左右の2D軸方向の移動に加え、平行移動、見上げる/見下ろすといった動作の追加により、通常の人間の視点移動をフォローするためには、LRボタンの設置は欠かせなかったのである。このコントローラーのそれぞれのボタンにどのような動作が割り振られているか、手になじむまでよく覚えて操作に親しもう。

KFⅢのコンフィグについて

前2作までボタン配置は固定だったが、『Ⅲ』ではプレイヤーがいくつかの設定されたタイプから選択できるようになった。基本のTYPE Aは従来と同じ配置。好みに合わせて。





ACTION △・□・×・○

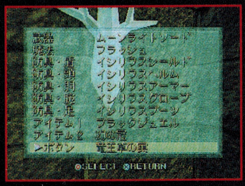
ATTACK(Ⅲのデフォルトでは△)……………………武器攻撃
MAGIC(Ⅲのデフォルトでは□)……………………魔法攻撃
STATUS(Ⅲのデフォルトでは×)……………………ステータス画面切り換え/コマンド取消
EVENT(Ⅲのデフォルトでは○)……………………ウインドウの開閉・会話・拾うなどの動作/コマンド決定

MOVE L1・L2・R1・R2・↑↓・← →

FORWARD・BACK(Ⅲのデフォルトで↑↓)……………………前進・後退
TURN・LEFT(Ⅲのデフォルトではなし)……………………左に回転移動
TURN・RIGHT(Ⅲのデフォルトではなし)……………………右に回転移動
TURN(Ⅲのデフォルトでは← →)……………………入力方向に従って回転移動
MOVE・LEFT(Ⅲのデフォルトではl1)……………………左に平行移動
MOVE・RIGHT(Ⅲのデフォルトでは R1)……………………右に平行移動
MOVE(Ⅲのデフォルトではなし)……………………入力方向に従って平行移動
VIEW・UP(Ⅲのデフォルトではl2)……………………視点移動(見上げる)
VIEW・DOWN(Ⅲのデフォルトでは R2)……………………視点移動(見下ろす)

STARTボタンを活用しよう

武器・装身具・魔法を装備するメニューで、STARTボタンに魔法かアイテムを割り振ることができる。いちいちウインドウを開くのが面倒ならよく使うアイテムを、また危機に陥ったときのためには移動/回復アイテムを割り振っておくといい。慌てずに済む。



よく使う操作

ここからは『Ⅰ』と『Ⅱ』のボタン配置(『Ⅲ』ではデフォルト=初期設定の)を前提に説明していこう。

まず、普通に歩行したのでは落ちてしまうような隙間を渡るときなどに、ダッシュを使う。これは“方向キー+○ボタン押しっぱなし”だ。ダッシュはほかの移動/方向転換とも併用する。

例えば、敵と戦闘をする際には、まわり込み動作と併用することができる。

まわり込みは以下のように操作する。

右方向が、“←+R1”。左方向が、“→+L1”だ。右方向は両手、左方向は左手だけで動かすことになるだろう。通常の回転移動に比べて旋回半径は大きくなるものの、敵の後ろをとるにはこの操作が必要不可欠だ。このとき○ボタンを押しっぱなしにしていると、先ほど述べたダッシュとの併用になり、より早くまわり込める。『Ⅲ』では敵も賢くなり、こちらのまわり込みに対応してくるので、フェイントをかけなければいけないことも多い。←+R1で敵を右に向かせたら途端に→+L1+○で急速に左にまわり込み、敵の後ろをとるといった具合だ。ただし○ボタンダッシュ後は体力ゲージがすぐには回復せず、剣を振れない。その時間の余裕は考慮しておこう。

ここまでで書き漏らしたが、高いところや低いところにいる敵を攻撃するときは、こちら側の視点をその高度に合わせなければならない。例えば、空中を浮遊するゲートキーパーに弓矢を当てようとするなら、L2で上を見上げてから△ボタンというように、だ。

CONTROLLER

odom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed by some unkowunst spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom t

資料篇

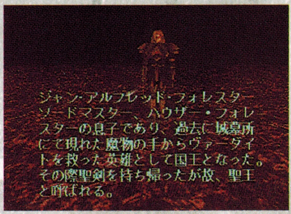
KING'S FIELD III DATA BOOK

GAME SYSTEM

マニュアルに提示される情報量はその性質上、ことのほか多い。ここでは、実際のゲームプレイに即して特に必要と思われる部分を拾い上げ、まとめてみた。

ゲームクリアの目的

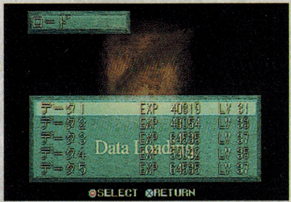
ゲームを新規に始めると、まずストーリームービーが流れた後、ロード時間を経て、再びムービーで冒険の目的が提示される。最終目的は“聖王"ジャン=アルフレッド=フォレスターを倒すことだが、それにはヴァーダイト城へ乗り込まねばならない。さしあたり、冒頭でレオン=ショアから譲り受ける剣、エクセレクターを成長させ、イシリウスの冠・目・翼の3つのアイテムをそろえてレオンのもとへ戻ることが目的となるだろう。



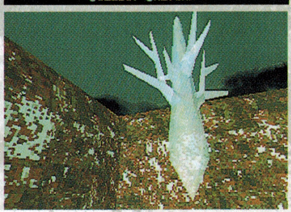
▶アルフレッド王は主人公ライルの父。骨肉の争いである。

スタート/セーブ/コンティニュー

オープニングムービーのあとのタイトル画面で、新たに始めるか、以前の続きからプレイするかを選ぶことができる。CONTINUEを選択するとデータロード画面になるので、ここで続きをプレイしたいデータを選ぶ。ゲーム開始後にメニュー画面のシステムを選び、データをロードすることも可能だ。セーブはそれぞれのMAPにあるセーブポイントでのみ可能。違うMAPに行ったなら、まずこれを探すことが先決。細い路地や外れた場所にあることが多い。



▶タイトル後のロード画面。データは5つまで収録できる。


▶これがセーブポイント。各MAPに最低1カ所はある。

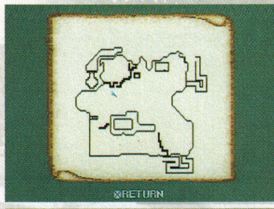
オートマッピング/移動

冒険中、オーデの森で精霊の地図というアイテムを入手することになるが、これ以降、ライルが歩いた箇所はすべて地図の上に記されていく。本書に掲載されたMAPを参照し、未踏の地域からMAPを埋めていくといいだろう。

また古戦場でヴァーダイトの地図をソニアという老婦人から受け取るだろう。この地図は冒険する全域を描いたものであり、現在地がヴァーダイト全体の中でどこに位置しているかがわかる。全部で12のブロックに分かれており、うち11のブロックには、後に手に入るイシリウスの鍵というアイテムで行きたい場所に移動することが可能だ。このイシリウスの鍵は、イシリウスの冠・目・翼が集まったときにつくられるもので、それまではこの3つのアイテムで、特定の場所への移動ができるようになっている。初期は徒歩のみで移動しなければならないが、さほどストレスは感じないはずだ。



◀ヴァーダイトの地図。イシリウスの鍵を使うと同じ図が表示され移動先を選択できる。



◀精霊の地図を使うと表示される各MAP。全部で25ブロックある。地形のみ判別可能。



◀イシリウスの鍵。3つのアイテムを集め、レオン=ショアにつくりあげてもらう。

みる/しまう

本作から追加された機能。“みる”では攻撃力と防御力のほかに過去の会話を見ることができる。“しまう”は多すぎるアイテムの中から、不要なものをしまっておくためのストック機能。しまっておいたものは取り出して使える。



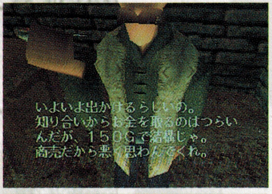
▶過去の会話のメモ代わり。左右で人物を切り替える。

取り引き

話しかけた相手が商人だった場合、アイテムの売買ができる。ただし、商人はひとつのところに居を構えているとは限らない。

墓掘りのエド=ノイマンは、ライルが過去に捨てたアイテムを再び売り渡してくれる。間違って売ってしまっても慌てることはない。

また特定の場所に宿屋があり、ここは規定料金を払うことでHPとMPを回復できるほか、ランダムに夢を見ることがある。


◀宿屋は序盤に2カ所。クイストは少し高いが、ラルーゴの宿はタダだ。



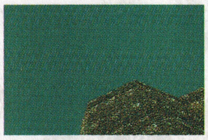
◀このように店を構えた商人は少ない。会話の中で商人と判明することも。

死亡/回復/状態変化/レベルアップ

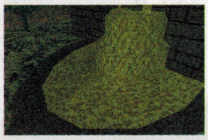
戦闘中のダメージや歩行中の毒による減衰、落下のダメージでHPが0になった場合、ライルは死亡する。注意しなければならないのは溶岩や水中への落下で、これはHPがどれだけ高かろうが必ず死亡する。通常、死ぬとスタート時の位置に戻ってしまうが、竜王草の実を所持しているとレオン=ショアの家の近くの竜王草の木の側で復活できる。経験値もアイテムも死亡時そのままだ。ステータス異常はブラッドストーンなどのアイテムか、ブレスの魔法で治す。基礎能力はレベルアップ時に上がるのだが、魔力は結晶石、知力は知力の実、体力は命の実でも上昇する。体力は戦闘の経験で、魔力はそれぞれの属性の魔法を使うことでも上がる。HP/MPの回復手段は様々だが、金色のイシリウスの泉と、その水を汲んだ回復の水を用いることが多い。

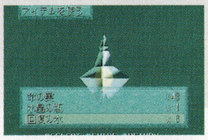


▲アイテムで数値が伸びる度合いは大きい。


▶死亡時は真上を向いて倒れ、絶叫する。


▶再びデータをロードしてやり直すよりは簡単だ。


▶イシリウスの泉は2種類ある。後半は金色を多用。



▶イシリウスの泉の水を水晶の瓶に仕込んだもの。


▶多くは魔物の攻撃によって状態に異常が生じる。


▶ブレスを覚えるまでは、回復は苦しいかもしれない。

FLOW CHART

広い大地を、自由に歩きまわれるのが醍醐味のゲームではある。しかし時おり、探索のリズムが鈍く感じられるときもあろう。そのときは、正しき道しるべを頼りにしてもよいのではないか。

クイスト

- マントラップを倒して「ロドムの鍵」を手に入れる

古戦場

- ソニアという老婦人から「お守り」をもらう
- 「お守り」を使ってソニアの息子（壁に縛りつけられた霊）にかけられた呪いを解く
- 魔法陣に入り、火の属性の魔法を継承する
- ソニアのところに戻り「ヴァーダイトの地図」をもらう

守備隊兵舎

- ロドムの部屋の隠し扉の奥の部屋で「牢の鍵」を手に入れる
- MAP南部の部屋のリーパーを倒して「銅の鍵」を手に入れる

オーデの森

- MAPに侵入してすぐのところにいる竪琴を鳴らす詩人ディエスに「オーデの杖」をもらう
- 「オーデの杖」で各所にある迷いの木のスイッチを切り替え、オーデの家に行く
- オーデに「イシリウスの目」と「精霊の地図」をもらう。オーデに会ったあとは、迷いの木はすべて消えている

ラルーゴ

- 病気で寝ているジルという子供の家を訪れる
- MAP西部の奥まったところにある「吸血草」を地面から抜く
- 「吸血草」をジルの母親に渡す
- ジルの家から離れ、少し経って戻ると病気が治っている。ジルと会話をして「風の結晶石」をもらう（この時点で風の館に侵入可能になる）
- ジルの病気を治したあと、他MAPに一度移動して戻ると、MAP東部の通れなかった通路が通行可能になる。そこの壁の隠し宝箱から「銀の鍵」を入手する
- ジルの病気が治ったあと、ブルーノと会話をして金色の泉の近くに橋を架けてもらう（この時点で土の洞窟に侵入可能になる）

風の館

- 館内のすべての燭台に、火の属性の魔法か武器で火をつけ、宝箱の封印を解く
- 魔法陣に入り、風の属性の魔法を継承する

土の洞窟

- 魔法陣に入り、土の属性の魔法を継承する
- 洞窟内のすべてのゴーレムを倒し、1つ目巨人にMAP南西最深奥の通路を塞いでいた岩をどかしてもらう
- 通路の先の玄室で「魔導師の鍵」を入手する

毒の通路

- 通路を進むと2本の燭台がある。この間の隠し扉をくぐり、通路の突き当たりの隠し部屋で「アクエリアンブーツ」を入手する

ノエル湖

- 毒の通路から地上に出て、右側にある洞窟に入る。そこには橋を架けるダイアルがあるが、扉が閉まっているので入り口に立っている女性と取り引きをして扉を開けてもらう
- 「アクエリアンブーツ」を履き、ダイアルを操作した結果湖上にできた路を渡ってMAP南西の島に渡る。魔法陣に入り、水の属性の魔法を継承する

盗賊の通路

- ノエル湖から侵入したなら、カズンの村、ハイエルフの遺跡、ドワーフの洞窟のいずれかに向かう

ドワーフの洞窟

- 特に寄る必要はないが、洞窟内の鍛冶屋にプロミウスを渡すと、強力な防具をつくってくれる

カズンの村

- MAP最南端の小屋にいるロナという女性に「オルラディンの針」をもらう
- MAP最北西の小屋で石になっているグレイン=アスを治す。「イシリウスの翼」をもらう
- 一度ほかのMAPに行き、もう一度グレイン=アスと会話し、一部の「剣の技」を教えてもらう（条件:体力と全属性の魔力が50以上）
- さらにMAP最南西のペルヌー姉妹の家へ行き、ロナから「オルラディンの針」をもらう
- その針でMAP東北部の石化したヘッドイーターを治し、氷の平原へと向かう

氷の平原

- MAP東北部の宿屋跡でミーナに逢い「ミーナの鍵」をもらう
- 一度ほかのMAPに行き、戻るとミーナがいなくなっている。それを確認した後、付近の壁にガラン渓谷へ続く入り口が開くのでそこからガラン渓谷に侵入する

ガラン渓谷

- MAP最南部の行き止まりでミーナの死体を発見し、死体を調べ「ミーナの指輪」を入手する
- その横の洞窟に入り、ガランリザードを倒して「イシリウスの冠」を得る

クイスト

- レオン=ショアに成長したエクセレクターと3つのイシリウスのアイテムを渡す
- レオンの家を離れ、実際の時間経過で10分経過させるか、経験値を1000稼いでレオンの家に戻り、「イシリウスの鍵」を得る

ハイエルフの遺跡

- 盗賊の通路から侵入する
- 「イシリウスの鍵」を最南東の崖の上にある台座にはめ込み、ゲートを使用可能にする
- 鍵を外し、携行する。ゲートを伝ってMAP西方の泉がある崖へ移動、さらに次のゲートを通過して魔法陣のある崖へ出る。
- オルラディンの魔法陣を踏む

オルラディンの迷宮

- MAP東北部の魔法陣から、始まりの地へ移動する

始まりの地

- 移動してきたなら北へ直進し、突き当たりで「妖精の石」を手に入れる
- 溶岩を吐き出すフレアを倒し、溶岩の通路を通過する
- 突き当たりの部屋で「魔王の首」を入手する
- MAP東の正方形の間で椅子に座った骨に「魔王の首」を使う
- 椅子に座った骨（オルラディン）に話しかけ、光の魔力を上げてもらう
- さらに奥の部屋で竜王草の木の話を聞き、イシリウスの装備を手に入れる
- その部屋に出現する魔法陣でオルラディンの迷宮に戻る

死の通路

- MAP最南西の部屋の宝箱から「聖王の鍵」を得る

祈りの丘

- 教会でルリアンと話をし「回廊の鍵は……」のセリフを聴く
- 出現したルリアンの墓から「回廊の鍵」を手に入れる
- MAP北西のアレフの墓でムーンライトソードを手に入れる
- 城の入り口を開ける

王家墓所1層

- メレル=ウルを倒し下へ降りる

ギーラの寝所

- もうひとつの魔法陣を踏み、ワープする
- 断崖で「妖精の石」を用い、橋を架ける
- ギーラの意識にムーンライトソードを復活してもらう

ヴァーダイト城

- 城の泉で「ミーナの指輪」を使い、アレフに剣技を教わる（条件:NPCを殺していない、イシリウスの鍵を持っている）

城地下

- 一度1階を素通りし、地下で回廊の鍵を拾う

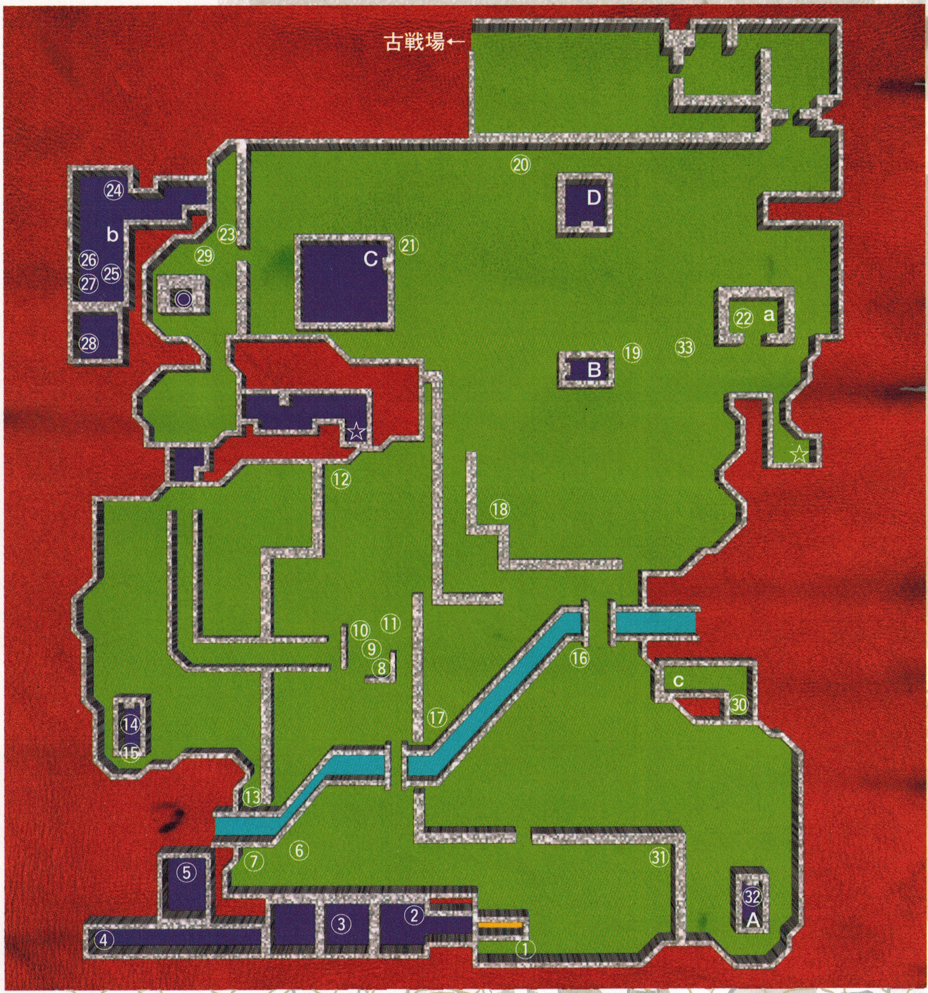
城1階

- 回廊の鍵をふたつ手に入れる

城2階

- アルフレッド王と戦闘→終了後、それまでの経過からエンディングに分岐が生じる

クイスト クイスト墓所



☆はセーブポイント、◎はイシリウスの泉を示す（以下のMAPも同様）

もと来た道を遡行する冒険の出発地
マントラップを倒し奪取した防具で旅支度を整える

冒険開始直後、トレーニング代わりにマントラップを倒していくうちにロドムの鍵（6）を手に入れるだろう。この時点ではこのエリアはこれで用済みだが、ほかにレザーシールド（3）やレザーグローブ（33）レザーヘルム（17）アイアンブーツ（13）はとっておきたい。古戦場で、火の魔法を覚え墓掘りのエドと会話してからこのMAPに戻ると、真理の鏡（26）水晶の瓶（28）など、クイスト墓所（b）にある宝箱や、宿屋の裏にある扉を開けることができる。

ロドムの像（a）の側にある宝箱（22）にはシルヴァリオンが入っているが、これは像についている星を一撃で倒すことによってとれるようになる。レオン＝ショア（A）の家には、今一度戻ることになる。最終段階までに成長したエクセレクターとイシリウスの3つのアイテムを持ち帰ると、イシリウスの鍵（32）が手に入る。

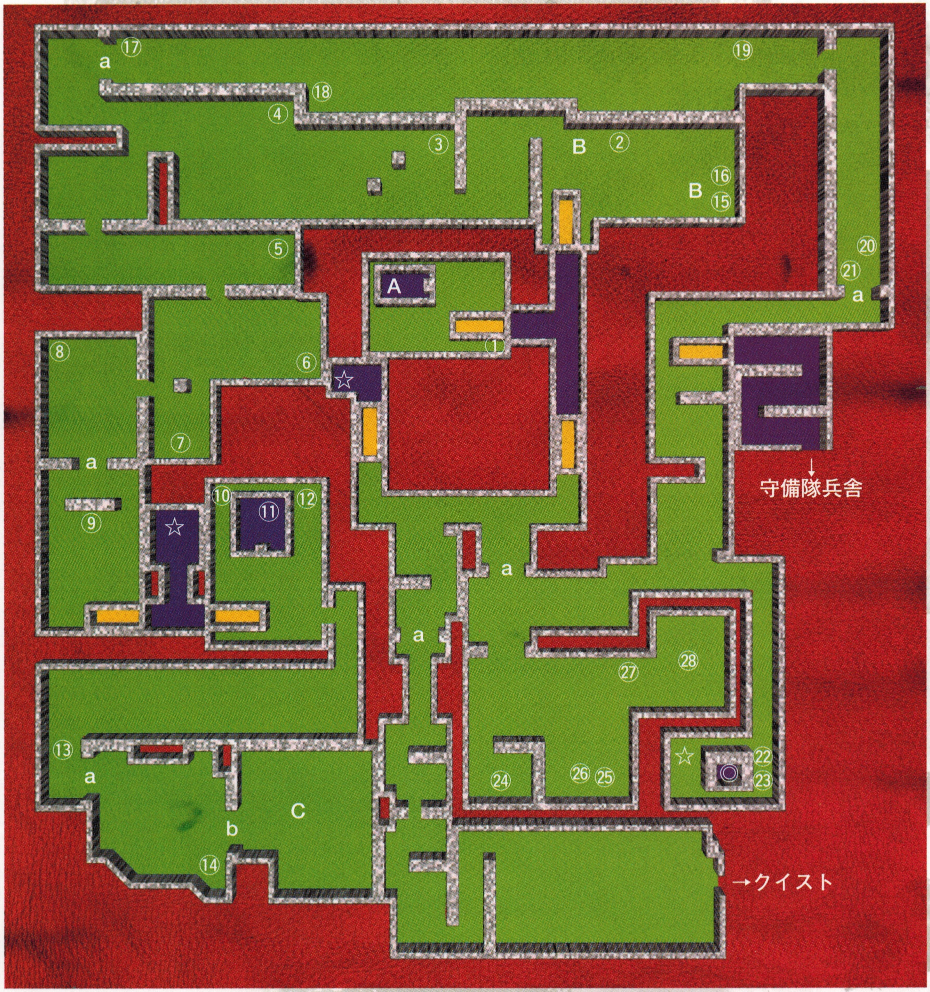
拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	薬草	地面	なし
02	ムーンストーン	宝箱	なし
03	レザーシールド	宝箱	なし
04	ハイエルフガード	宝箱	銀の鍵
05	トリプルファ ング	宝箱	聖王の鍵
06	ロドムの鍵	マントラップ	なし
07	1000ゴールド	宝箱	銅の鍵
08	毒消し草	地面	なし
09	毒消し草	地面	なし
10	竜王草の実	ストゥール	なし
11	毒消し草	地面	なし
12	薬草	地面	なし
13	アイアンブーツ	毒の箱	なし
14	ロドムの鍵	箱	なし
15	薬草	骨	なし
16	薬草	地面	なし
17	レザーヘルム	地面	なし
18	毒消し草	マントラップ	なし
19	薬草	マントラップ	なし
20	薬草	道具箱	なし
21	薬草	樽	なし
22	シルヴァリオン	宝箱	封印
23	薬草	地面	なし
24	毒消し草	樽	なし
25	回復薬	宝箱	封印
26	真理の鏡	宝箱	封印
27	500ゴールド	宝箱	封印
28	水晶の瓶	宝箱	封印
29	100ゴールド	墓石	なし
30	竜王草の実	地面	なし
31	薬草	樽	なし
32	イシリウスの鍵	地面	なし
32	エクセレクター	机	なし
32	レオンのメモ	地面	なし
33	レザーグローブ	マントラップ	なし

人物・イベント

場所	名前
A	レオン=ショア
B	アルマ=ルナンド
C	ナパ=リッシュボーン
D	オルコ=スタイン
a	ロドムの像
b	クイスト墓所
c	復活の木

古戦場



戦いに疲弊した人々が国土の虚無を物語る
霊の呪縛を解き放ち最初の魔法を修得

クイストでとったロドムの鍵を台座（a）にはめ込み、古戦場に侵入する。すぐに1軒家があるが、そこでソニア=レアティ（A）という老婦人に「息子（b）を捜しにここまで来たのですが魔物が多くて進めません」と訴えられ、このおまもり（ソニアのおまもり）を渡してください、と頼まれる。bの場所でおまもりを使うと呪いが解け、息子の霊が成仏するので、報告に帰るとソニアにヴァーダイトの地図をもらえる。

Cの場所にある魔法陣に入るとエルランド=バスケスから火の魔法を伝承される（ファイアーボールを使えるようになる）。

古戦場でしなければならないことはこのくらいだが、このあとBでエド=ノイマンと話をすると、クイスト墓地の開かなかった扉と宝箱を開けることができるようになる。真理の鏡はなんとしても手に入れよう。

拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	薬草	地面	なし
02	毒消し草	樽	なし
03	100ゴールド	墓石	なし
04	薬草	地面	なし
05	モーニングスター	死体	なし
06	薬草	死体	なし
07	毒消し草	地面	なし
08	ロドムの鍵	死体	なし
09	薬草	墓石	なし
10	50ゴールド	墓石	なし
11	ロドムの鍵	机	なし
12	回復薬	地面	なし
13	レザーシールド	地面	なし
14	ブラッドストーン	死体	なし
15	ムーンストーン	墓石	なし
16	ロングソード=フレイム	地中	なし
17	アイアングローブ	死体	なし
18	毒消し草	地面	なし
19	ムーンストーン	リーパー	なし
20	ムーンストーン	リーパー	なし
21	水晶の瓶	リーパー	なし
22	薬草	地面	なし
23	薬草	地面	なし
24	矢	地面	なし
25	矢	地面	なし
26	ロングソード	地面	なし
27	矢	地面	なし
28	アイアンプレート	地面	なし

人物・イベント

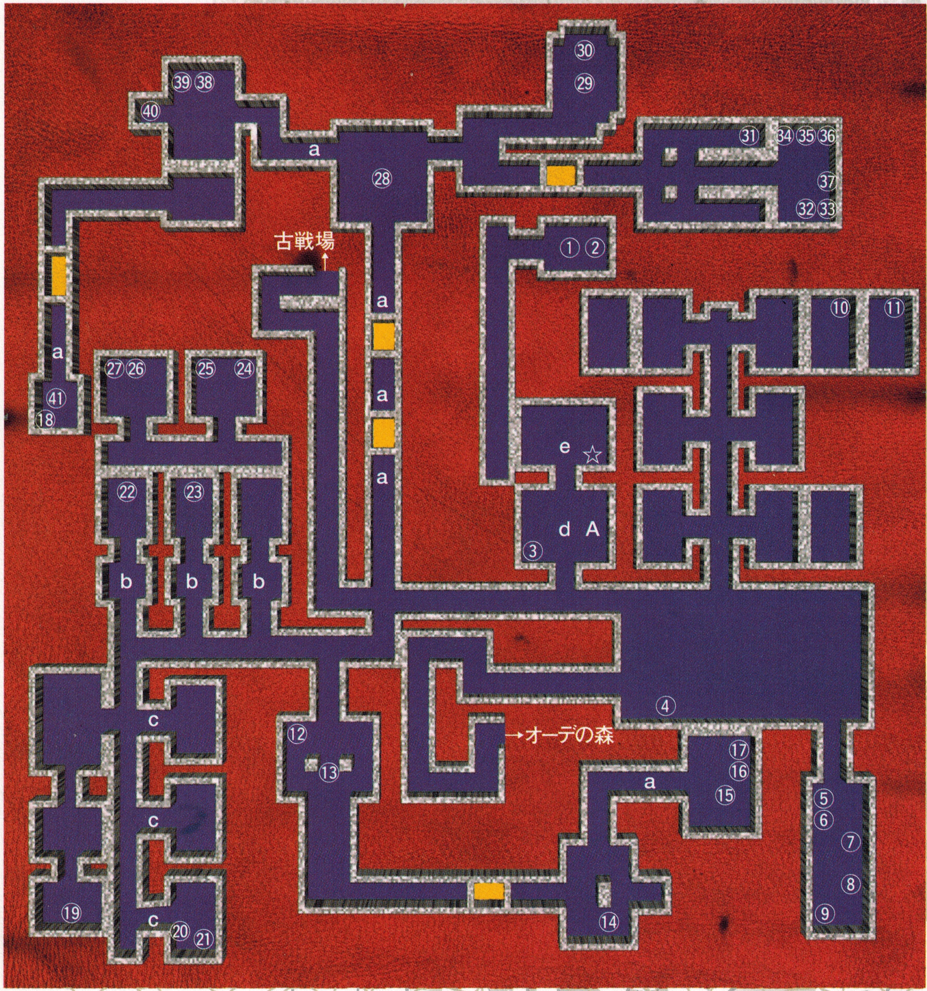
場所	名前
A	ソニア=レアティ
B	エド=ノイマン
C	エルランド=バスケス
a	ロドムの台座
b	ソニアの息子

KING'S FIELD Ⅲ

by some unkowunst spirit then sealed into his own castle by Aleph, w

守備隊兵舎

隊長室、士官詰所、訓練所、地下牢



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	牢の鍵	地面	なし
02	竜王草の実	宝箱	銀の鍵
03	矢	道具箱	なし
04	薬草	壺	なし
05	矢	地面	なし
06	矢	地面	なし
07	薬草	地面	なし
08	ブラッドストーン	樽	なし
09	薬草	樽	なし
10	光の矢	宝箱	なし
11	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
12	薬草	道具箱	なし
13	銅の鍵	リーパー	なし
14	回復薬	宝箱	銅の鍵
15	ロングソード	地面	なし
16	ブラッドストーン	宝箱	銅の鍵
17	ロドムの鍵	宝箱	銅の鍵
18	風の結晶石	宝箱	魔導師の鍵
19	アイアンシールド	地面	なし
20	ラージボウ	地面	なし
21	ロドムの鍵	死体	なし
22	アイアンヘルム	宝箱	なし
23	バトルアックス	宝箱	なし
24	ブロードソード	宝箱	なし
25	ロングソード	宝箱	なし
26	矢	宝箱	なし
27	光の矢	宝箱	なし
28	ムーンストーン	墓石	なし
29	100ゴールド	墓石	なし
30	ブラッドストーン	墓石	なし
31	光の矢	宝箱	なし
32	毒消し草	樽	なし
33	毒消し草	樽	なし
34	薬草	樽	なし
35	薬草	樽	なし
36	薬草	樽	なし
37	レイピア	壁	なし
38	ブラッドストーン	宝箱	銅の鍵
39	ブラッドストーン	宝箱	銅の鍵
40	火の結晶石	宝箱	なし
41	カプリコーン	地面	なし

人物・イベント

場所	名前
A	ドリー=スレット
a	ロドムの台座
b	的当て
c	牢の鍵で開く扉
d	士官詰所
e	隊長室

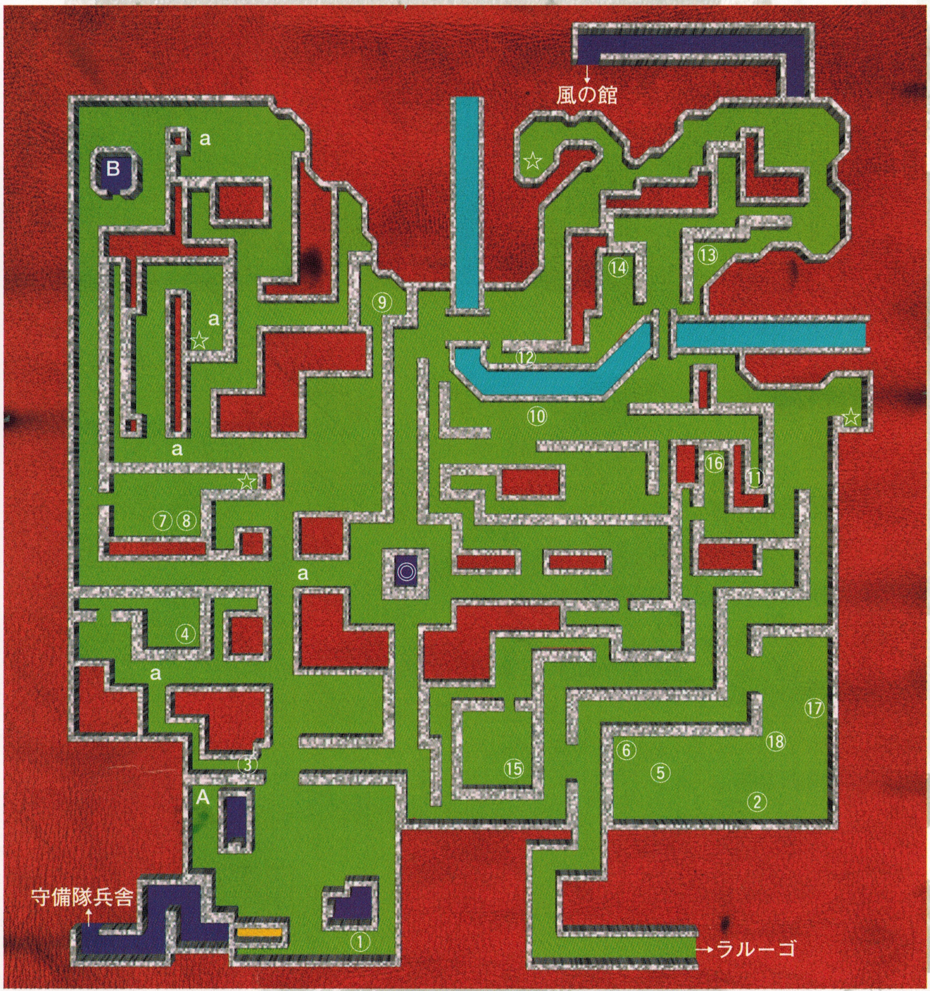
ロドムの熱意と使命感、そして焦燥が刻印された兵舎

ヴァーダイト国軍の正式装備を収集

かつて防護壁を挟んで、ヴァーダイト城からあふれてくる魔物と戦った者たちの訓練施設兼宿舎、それが守備隊兵舎だ。

最短ルートということを考えるとここはほとんど通過するだけで済んでしまうが、ライルの装備を強化するうえでは見逃せないアイテムが多数潜んでいる。まず最低限抑えておかなければならないのが牢の鍵（1）。この部屋は隠し扉の奥にある。銅の鍵（13）はリーパーが持っているので、倒すと手に入る。またbの的にラージボウで矢を当てると扉が開く。23の右隣の壁には、実は隠し扉がある。なお、魔導師の鍵が手に入ったら風の結晶石（18）を忘れずに取りに戻ろう。魔法剣が使えるカプリコーン（41）やアイアンシールド（19）アイアンヘルム（22）も、ライルの攻撃力と防御力を直接高めてくれるいいアイテムだ。ほかにもヴァーダイトやブラッドストーンなどがごろごろ転がっているので、宝は取り尽くしてから出ていきたい。

オーデの森



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	毒消し草	地面	なし
02	光の矢	地面	なし
03	ブラッドストーン	宝箱	なし
04	薬草	地面	なし
05	ロドムの鍵	地面	なし
06	緑の腕輪	宝箱	なし
07	光の結晶石	宝箱	なし
08	毒消し草	宝箱	なし
09	毒消し草	地面	なし
10	300ゴールド	宝箱	なし
11	50ゴールド	宝箱	なし
12	竜王草の実	宝箱	銀の鍵
13	ヘキリシアム	宝箱	なし
14	ハイメタルアーマー	地面	なし
15	風の結晶石	宝箱	魔導師の鍵
16	知力の実	樽	なし
17	矢	地面	なし
18	矢	地面	なし

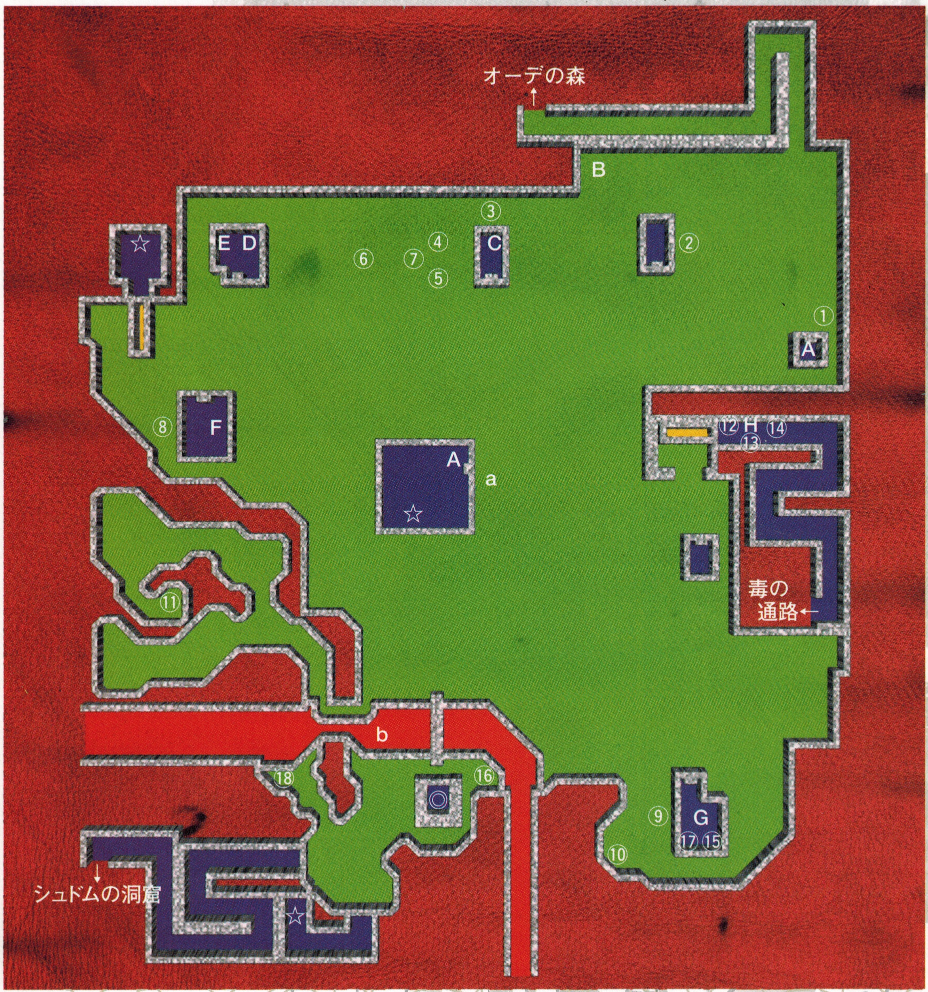
人物・イベント

場所	名前
A	ディエス=パテール
B	オーデ
a	オーデの杖を入れる穴

イシリウスの目を手に、冒険の進路を司る老エルフ杖を用い、スイッチを切り替えてオーデの家を目指す

MAPに入るなり、1軒家の裏手で竪琴を弾いている詩人に出会うだろう。ディエス=パテール（A）である。彼はライルにオーデの杖を渡し、イシリウスの目を取り返すよう頼んでくる。オーデの杖は、森の中の通行を妨げ、オーデの家を隔離している迷いの木のスイッチを操作するアイテムだ。これを切り替え（a）て道をつくりながら進むと、オーデの家（B）には自然にたどりつくだろう。ここでは、この先の展開上重要なふたつのアイテム、イシリウスの目と精霊の地図を手に入れることができる。イシリウスの目はラルーゴへのワープを可能にし、精霊の地図は現在いるMAPの歩いた範囲を描き出す重宝するアイテムだ。ほかにも光の結晶石（7）や風の結晶石（15）知力の実（16）ハイメタルアーマー（14）など、有用なアイテムは必ず奪取しておくようにしよう。

ラルーゴ



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	薬草	壺	なし
02	毒消し草	樽	なし
03	ロドムの鍵	地中	なし
04	ムーンストーン	墓石	なし
05	ブラッドストーン	地中	なし
06	水晶の瓶	地中	なし
07	ムーンストーン	地中	なし
08	薬草	地面	なし
09	毒消し草	地面	なし
10	ブラッドストーン	宝箱	銅の鍵
11	吸血草	地面	なし
12	毒消し草	樽	なし
13	知力の実	樽	なし
14	銀の鍵	壁	なし
15	静寂の杖	床	なし
16	風の結晶石	地面	なし
17	緑の腕輪	宝箱	魔導師の鍵
18	火の結晶石	宝箱	魔導師の鍵

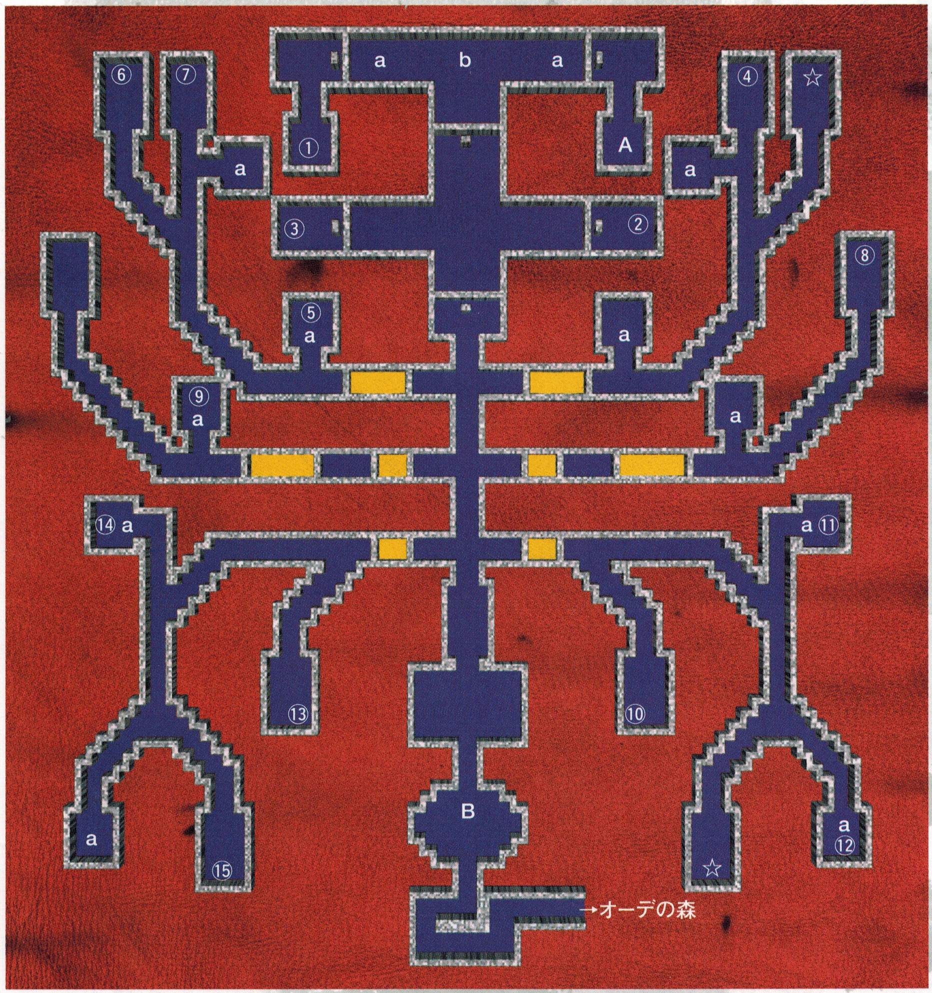
人物・イベント

場所	名前
A	ゾラ＝マンテス
B	ペトラ＝ラミイ
C	ブルーノ＝ベーカー
D	ジル＝ウィーブ
E	リーヌ＝ウィーブ
F	ニア＝イーグ
G	ミーナ＝クー
H	スタン＝ジーノ
a	聖王の像
b	ブルーノの橋

聖王の顔面は“あの日”以来、打ち砕かれたまま
熱病に冒された少年を救い、村人の信頼を取り戻す

ラルーゴでは、ジルという男の子（D）が病気にかかって倒れている。これを治すには吸血草（11）が必要だ。吸血草を持ち帰り、ジルの母親のリーヌ＝ウィーブ（E）に渡し、ある程度離れてから戻るとジルの病気は治っている。元気になったジルと会話をすると風の結晶石をくれるので、この時点で風の館へ侵入可能になる。さらにジルの病気が治ったあとでほかのMAPに移動してから再びこのMAPに戻り、ブルーノ（C）と会話をすると橋を架けて（b）もらえる。これでシュドムの洞窟へも行くことが可能になる（毒の通路への入り口を邪魔しているスタン＝ジーノを殺すとこの橋が消えてしまう。注意！）。MAP右の通路も開通するのでここの壁の隠し宝箱の中から銀の鍵（14）をとっておこう。なお、ライルの知力が最大の5になっていればニア＝イーグがアイテムを鑑定してくれる。

風の館



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	風の首飾り	宝箱	封印
02	風の結晶石	宝箱	封印
03	ムーンストーン	宝箱	封印
04	ヴァーダイト	宝箱	封印
05	ブラッドストーン	宝箱	封印
06	竜王草の実	宝箱	封印
07	ムーンストーン	宝箱	封印
08	ブラッドストーン	宝箱	封印
09	ムーンストーン	宝箱	封印
10	ムーンストーン	宝箱	封印
11	竜王草の実	宝箱	封印
12	風の結晶石	宝箱	封印
13	ヴァーダイト	宝箱	封印
14	風神	宝箱	封印
15	ブラッドストーン	宝箱	封印

人物・イベント

場所	名前
A	ベルニーニ＝ルトナ
B	ルディ＝クラック
a	風の燭台
b	風の紋章

風の王の魔力が色濃く残る神秘の館

ベルニーニに風の魔法を伝承される

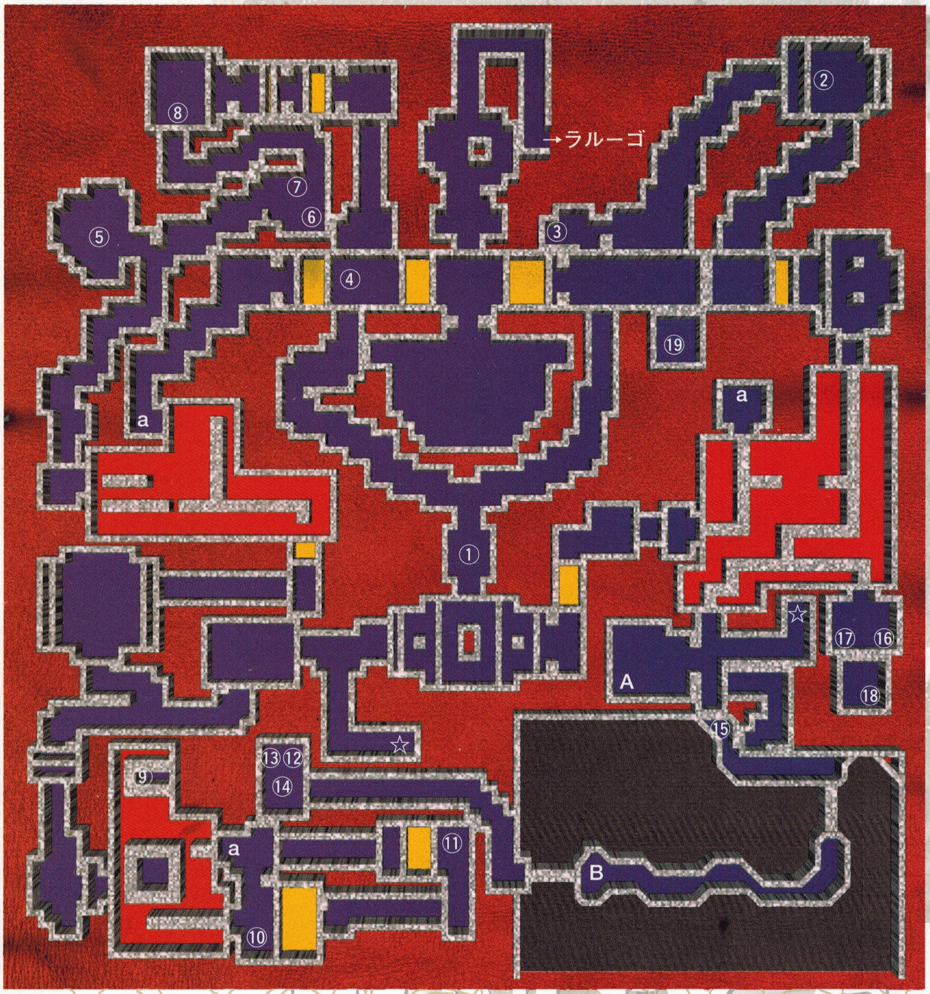
ハーバインⅢ世亡きあと、風の館はルディ＝クラック（B）が執事を務め、とり仕切っている。彼の許しを得て館内に入ると真っ暗だが、これはすべての燭台に火の属性の武器攻撃か魔法で点火することで解決される。明るくなるだけではなく封印も解け、宝箱からアイテムをとることができるのだ。

風の結晶石（2、12）ヴァーダイト（4、13）は魔力を高めてくれるので、これは必ず回収すること。風神（14）は非常に軽い足の武具で、これを装備しておくとダッシュ後の体力ゲージの回復が速くなる。

Aにある魔法陣に突入するとベルニーニ＝ルトナが風の属性の魔法を伝授してくれる。

また、館の中に限り風の属性の魔力がＵＰしているので、魔法の威力も大きくなっている。したがってAに先に寄ったほうが、攻略はたやすい。

シュドムの洞窟



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	毒消し草	ガルダ	なし
02	大地の魔除け	クレイゴーレム	なし
03	クレセントアックス	地面	なし
04	ブラッドストーン	死体	なし
05	毒消し草	ガルダ	なし
06	竜王草の実	地面	なし
07	毒消し草	ガルダ	なし
08	回復薬	宝箱	銅の鍵
09	土の結晶石	宝箱	なし
10	ヴァータイト	宝箱	なし
11	ブロミウス	ブロミウスゴーレム	なし
12	ブラックジュエル	地霊塚	なし
13	ブロミウス	地面	なし
14	魔導師の鍵	骨	なし
15	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
16	土の結晶石	宝箱	魔導師の鍵
17	薬草	宝箱	なし
18	ファイアーナックル	宝箱	魔導師の鍵
19	1000ゴールド	宝箱	魔導師の鍵

人物・イベント

場所	名前
A	ドーブル=スナイプス
B	1つ目巨人の骨
a	橋をかけるスイッチ

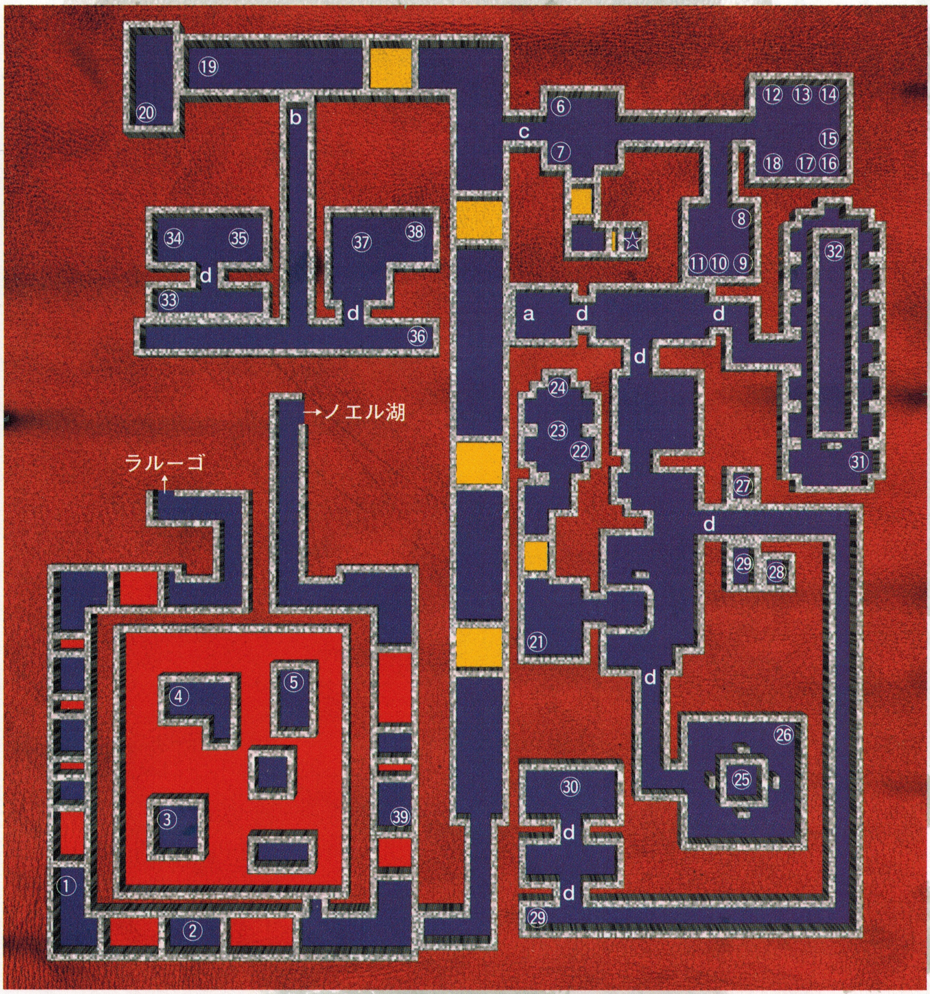
黒き地霊のシュドムが去った後には1つ目巨人がひとり
ゴーレムを全滅させ、魔導師の鍵を手に入れる

シュドムの洞窟で最低限しなければならないことは、ドーブル=スナイプス（A）から土の属性の魔法を継承されることと、魔導師の鍵（14）を手に入れること。

またMAPを踏破するためには仕掛けを操作して橋を架けねばならず（a）、EVENTボタンを押しながらのダッシュや飛び降りなどを駆使しなくては進めないところもある。操作技能が問われるMAPだが、頑張ってほしい。このMAPでは土の結晶石が2個（9、16）とれる。16のほうは魔導師の鍵で開く宝箱だ。魔導師の鍵のある玄室へ通ずる路は巨岩によってふさがれており、これは1つ目巨人（B）でなくては取り除くことができない。

1つ目巨人の要求どおりゴーレムを全滅させたのち、彼のもとを訪れよう。その過程で、ドワーフの洞窟で防具にしてもらえるブロミウス（11、13）も入手できるだろう。

毒の通路 オルラディンの神殿



数々の宝物が、毒性の魔物によって厳重に護られている
銀製の装備で毒の上を歩き、アイテムを奪い去る

ラルーゴから侵入したなら、2本の燭台の間の隠し扉（MAP中央部最南端、回廊の曲がり角）から入り、通路の突き当たりにある（MAP最北西）玄室でアクエリアンブーツ（20）をとる。このブーツは、この先のノエル湖で必ず必要だ。

オルラディンの鍵（21～）は数が足りないのでaの扉の奥などは、とりあえず後まわし。この鍵は一度使用するとなくなってしまうので、鍵をある程度の数用意した段階で再び訪れよう。雷神（11）火の結晶石（19、23）水の結晶石（33）光の結晶石（25、37）オルラディンガード（30）オルラディンメイル（32）命の実（28、35）オルラディンの針（24）などの重要アイテムが入手できる。

なお、シルバー系の防具／装身具（シルバーリングなど）をふたつ装備していると、毒のダメージを受けにくくなるので覚えておこう。

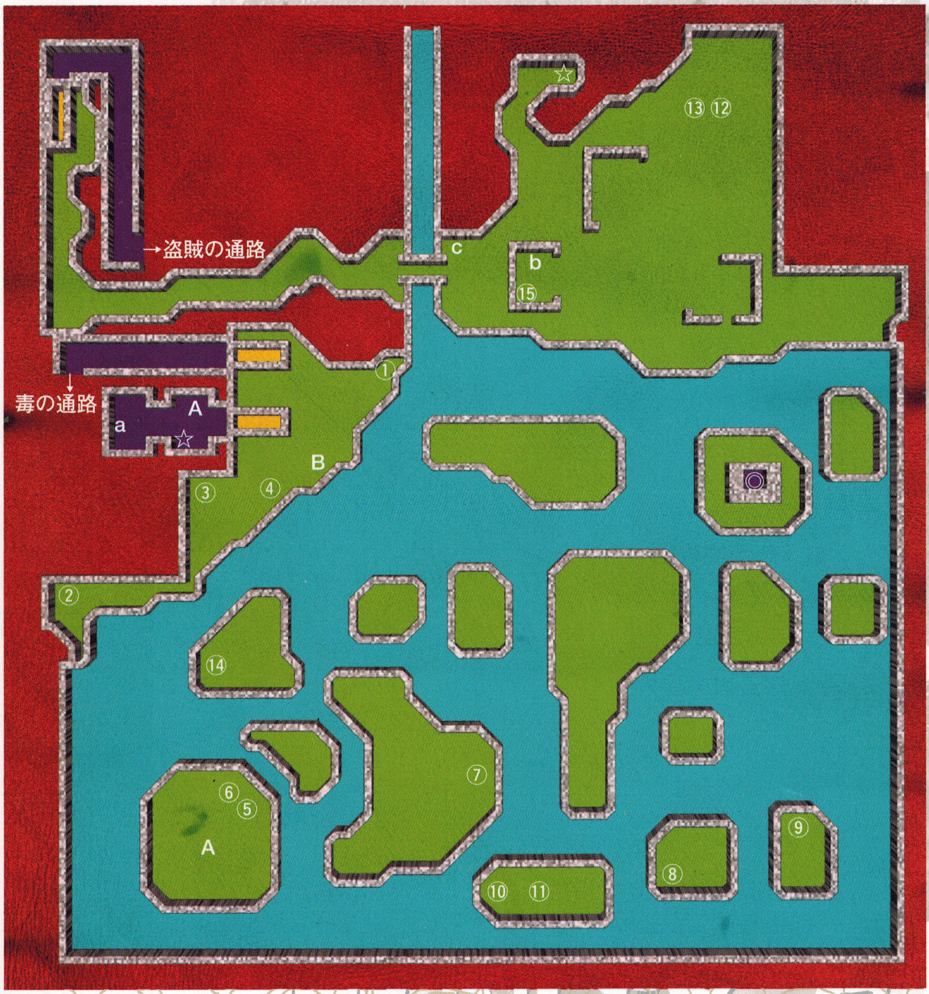
拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	モーニングスター	壁	なし
02	100ゴールド	壁	なし
03	ロドムの鍵	地面	なし
04	回復薬	地面	なし
05	シルバーリング	骨	なし
06	薬草	樽	なし
07	ブラッドストーン	宝箱	なし
08	牢の鍵	樽	なし
09	毒消し草	樽	なし
10	毒消し草	宝箱	銀の鍵
11	雷神	宝箱	銀の鍵
12	ブラッドストーン	宝箱	銀の鍵
13	300ゴールド	宝箱	銀の鍵
14	20ゴールド	宝箱	銀の鍵
15	水晶の瓶	宝箱	銀の鍵
16	5ゴールド	宝箱	銀の鍵
17	70ゴールド	宝箱	銀の鍵
18	ロドムの鍵	宝箱	銀の鍵
19	火の結晶石	アルケメーネ	なし
20	アクエリアンブーツ	宝箱	なし
21	オルラディンの鍵	骨	なし
22	オルラディンの鍵	地面	なし
23	火の結晶石	地面	なし
24	オルラディンの針	宝箱	オルラディンの鍵
25	光の結晶石	宝箱	オルラディンの鍵
26	オルラディンの鍵	骨	なし
27	オルラディンの鍵×2	地面	なし
28	命の実	宝箱	オルラディンの鍵
29	オルラディンの鍵	地面	なし
30	オルラディンガード	宝箱	オルラディンの鍵
31	オルラディンの鍵	地面	なし
32	オルラディンメイル	地面	なし
33	水の結晶石	レイミア	なし
34	オルラディンの鍵	宝箱	オルラディンの鍵
35	命の実	宝箱	オルラディンの鍵
36	オルラディンの鍵	骨	なし
37	光の結晶石	宝箱	オルラディンの鍵
38	オルラディンの鍵	地面	なし
39	ブロードソード	壁	なし

人物・イベント

場所	名前
a	オルラディンの神殿
b	宝物庫
c	ライト商会宝物庫
d	オルラディンの鍵の台座

ノエル湖 ジジの家



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	光の矢	地面	なし
02	ムーンストーン	宝箱	なし
03	魔導師の鍵	地中	なし
04	矢	地中	なし
05	薬草	地面	なし
06	薬草	地面	なし
07	光の矢	地面	なし
08	光の矢	地面	なし
09	ヴォルガード	宝箱	魔導師の鍵
10	水の結晶石	宝箱	魔導師の鍵
11	水の結晶石	ログストーカー	なし
12	毒消し草	ログストーカー	なし
13	命の実	墓石	なし
14	水の結晶石	宝箱	魔導師の鍵
15	薬草×2	地面	なし

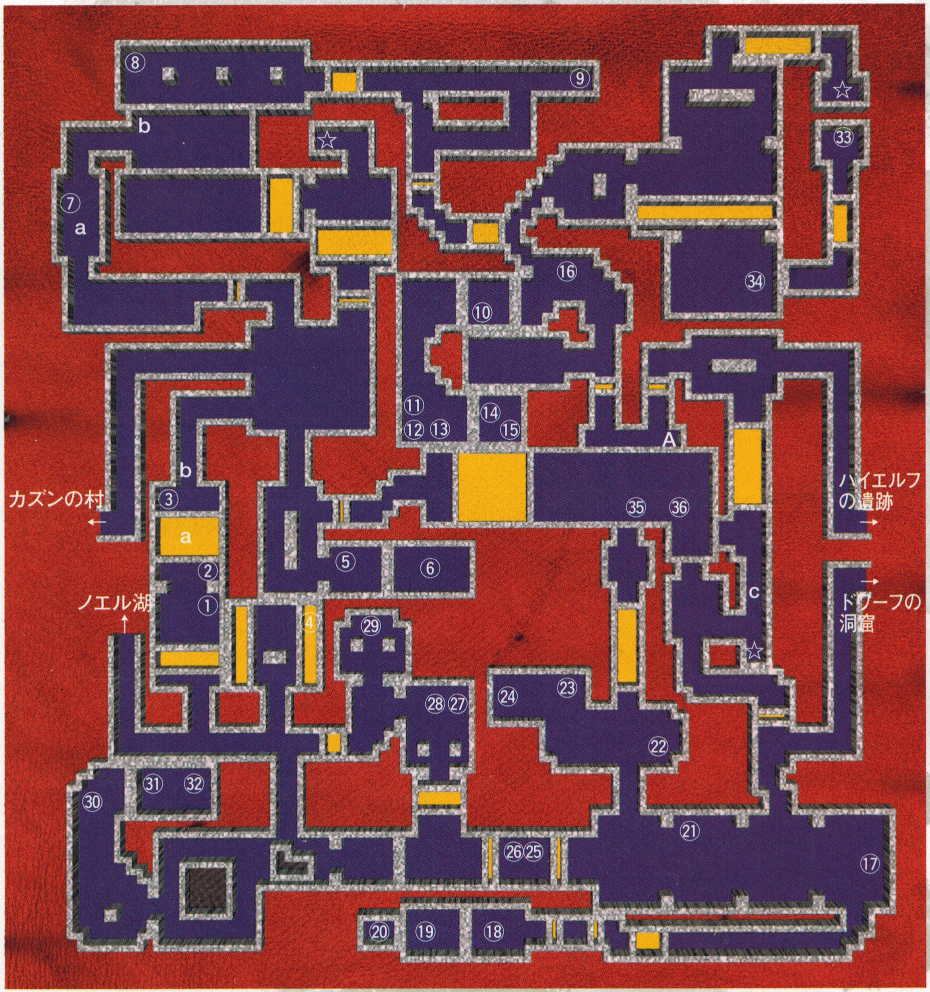
人物・イベント

場所	名　前
A	メルタ=ラモンドル
B	ティム=レイファス
a	水の橋のダイアル
b	ジジの家
c	ジジのメッセージ

清き水が満ち溢れるこの湖の名はノエル
アクエリアンブーツを履き、光る湖上を渡る

毒の通路から地上に出ると、そこはライルの母ゆかりの地、ノエル湖だ。すぐ右にある階段を下りるとそこにはひとりの女性がいる。彼女の要求するままに回復アイテムを差し出すと、彼女は扉を開けてくれる。その中には水の橋のダイアル（a）があり、いくつかの橋の架け方のルートが表示されるので、最南西の島に橋がかかるようにセットする。そしてアクエリアンブーツを履いて湖面を渡り、くだんの島へ向かう。その魔法陣を踏むと、先ほどの女性・メルタ=ラモンドル（A）が水の属性の魔法を伝えてくれる。このあと彼女はこのMAPに姿を現わさなくなるので、橋を架けるルートの変更は自由に行なえる。橋をMAP北の湖岸に着くようにセットしたなら盗賊の通路へ向かう。水の結晶石（10、11、14）はとっておきたい。

盗賊の通路



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	薬草	宝箱	なし
02	光の矢	宝箱	銀の鍵
03	命の実	樽	なし
04	ブラッドストーン	宝箱	銅の鍵
05	ムーンストーン	宝箱	銅の鍵
06	ファイアメイル	スカルマスター	なし
07	回復薬	宝箱	なし
08	薬草	樽	なし
09	竜王草の実	宝箱	なし
10	ブラッドストーン	宝箱	なし
11	バトルアックス	壁	なし
12	レイピア	壁	なし
13	500ゴールド	壁	なし
14	イビルクレセント	床	なし
15	龍神	宝箱	なし
16	光の結晶石	宝箱	魔導師の鍵
17	矢	地面	なし
18	風の結晶石	スカルマスター	なし
19	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
20	ブラッドスター	宝箱	なし
21	シルバーブーツ	宝箱	銀の鍵
22	ロドムの鍵	樽	なし
23	ロドムの鍵	死体	なし
24	シルバーアーム	宝箱	なし
25	毒消し草	樽	なし
26	毒消し草	樽	なし
27	300ゴールド	壁	なし
28	ムーンストーン	死体	なし
29	薬草	樽	なし
30	薬草	墓石	なし
31	ゴールドリング	宝箱	なし
32	ヴァーダイト	宝箱	なし
33	銀の鍵	宝箱	なし
34	矢	地面	なし
35	ロドムの鍵	サイス	なし
36	ムーンストーン	サイス	なし

人物・イベント

場所	名前
A	ショーン=アレン
a	鉄球
b	スイッチ
c	ロドムの台座

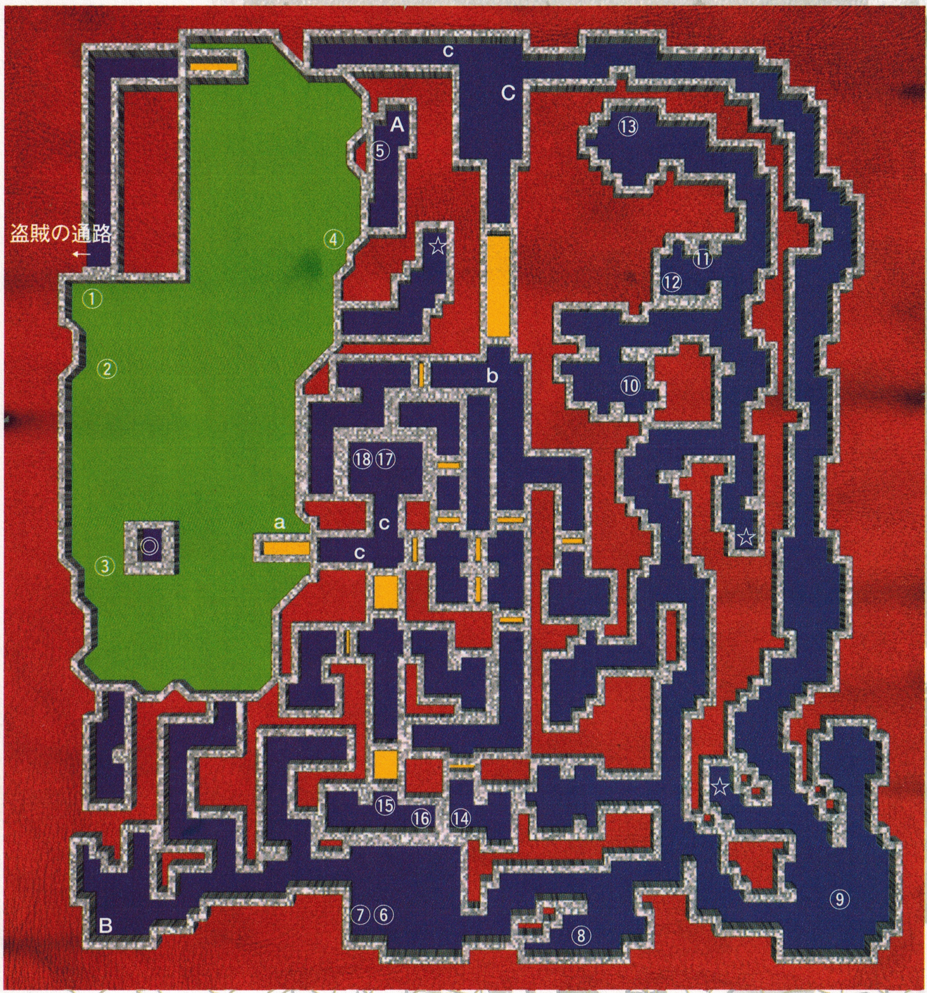
危険な罠と不死の魔物が虚ろな木箱に潜む

至るところに点在する隠し扉の奥を探索する

ここは中継MAPだ。ドワーフの洞窟・ハイエルフの遺跡・カズンの村そして今通ってきたばかりのノエル湖の4つのMAPに通じている。次に行くべきはドワーフの洞窟かカズンの村だが、その前に全体をくまなく探索し、アイテムをとり尽くしておきたい。ファイアメイル（6）龍神（15）光の結晶石（16）風の結晶石（18）は必須。

このMAPの特徴としては、一見つながっているような箇所でも、実は通路の高度が異なっていて、直接は接続されていないところが多い、ということだろうか。なお、魔導師たちを中心にヴァーダイトの歴史を研究している学者、クローネ＝リヒトの弟子であるショーン＝アレン（A）が、ハイエルフの遺跡への出口付近で途方にくれている。話を聞いておくといい。

ドワーフの洞窟 スライム窟



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	薬草	地面	なし
02	薬草	地面	なし
03	毒消し草	地面	なし
04	矢	地面	なし
05	毒消し草	地面	なし
06	矢	地面	なし
07	緑の腕輪	壁	なし
08	矢	地面	なし
09	ヴァーダイト	ヘルワーム	なし
10	火の結晶石	ヘルワーム	なし
11	光の矢	地面	なし
12	光の矢	地面	なし
13	水の結晶石	宝箱	なし
14	ドワーフの鍵	グリーンスライム	なし
15	薬草	地面	なし
16	モーニングスター	地面	なし
17	命の実	墓石	なし
18	エルクリスボウ	地面	なし

人物・イベント

場所	名前
A	アベル=スウェイト
B	ダディン=ビオス
C	グーリン=ホドルブ
a	ウォリンの像
b	スライム窟
c	ドワーフの鍵の扉

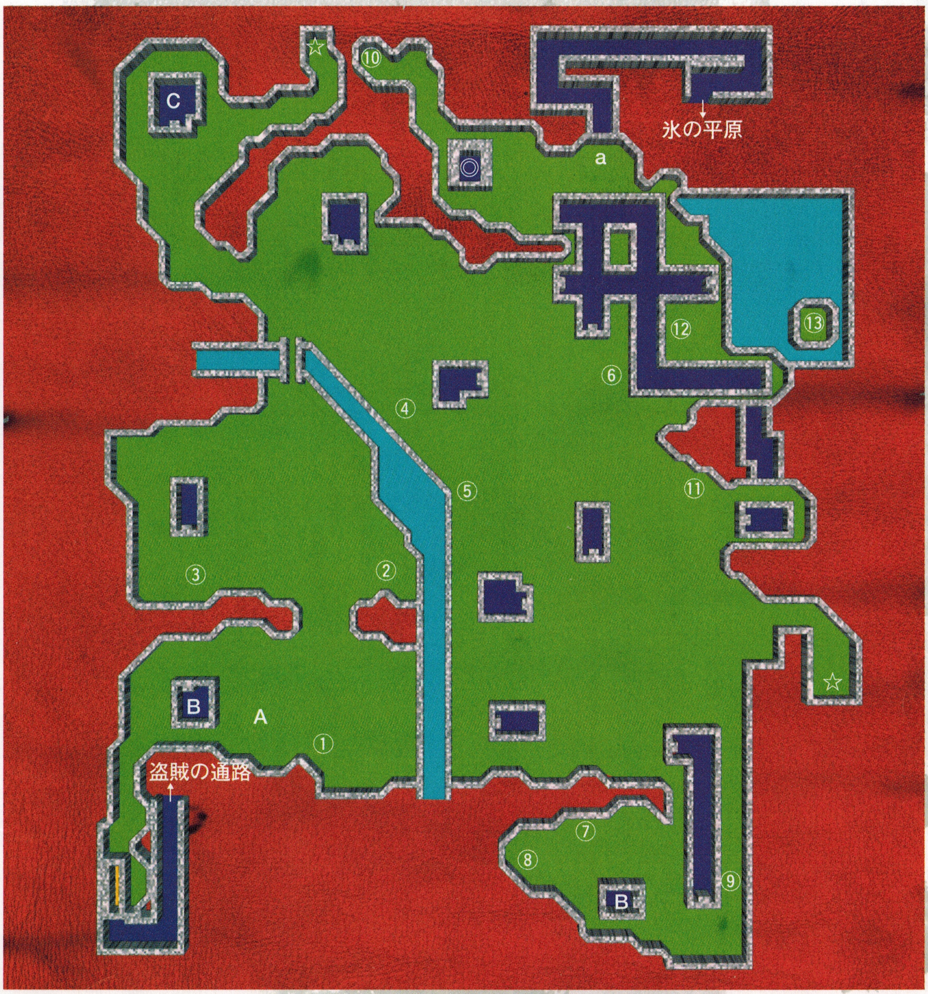
決して武器をつくらないドワーフの住む洞窟
ブロミウスを持参し、グーリンの許を訪ねる

クリアに直接かかわりのあるMAPではない。ライルの装備を強化するために、ひと息つく場所という意味あいのMAPだ。西南から洞窟に侵入し、中を進んでいくとグーリン=ホドルブというドワーフの鍛冶屋がいる。彼のところにブロミウスを持っていくと、体の各部位につき1点の防具をつくってくれる。驚くべきことに、すべてそろえて装備すると、物質的な攻撃に対して無敵になる。ブロミウスはガラン渓谷でも手に入るので、入手したなら再び訪れるといい。ただし条件として、そこにたどりつくまでにNPCを殺してはならない。防具の制作を拒否されてしまうのだ。

光の矢（11、12）が使えるエルクリスボウ（18）が手に入るのも嬉しい。

また、Cの扉で使うドワーフの鍵は（14）のスライムが所持しているので、倒して奪いとろう。次回からの訪問が楽になる。

カズンの村



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	薬草	地面	なし
02	100ゴールド	宝箱	なし
03	毒消し草	ログストーカー	なし
04	毒消し草	ログストーカー	なし
05	薬草	地面	なし
06	矢	地面	なし
07	知力の実	樽	なし
08	薬草	地面	なし
09	シルバーリング	死体	なし
10	ドラゴンヘッド	宝箱	銀の鍵
11	薬草	地面	なし
12	水の結晶石	樽	なし
13	バキュラシアソード	地面	なし

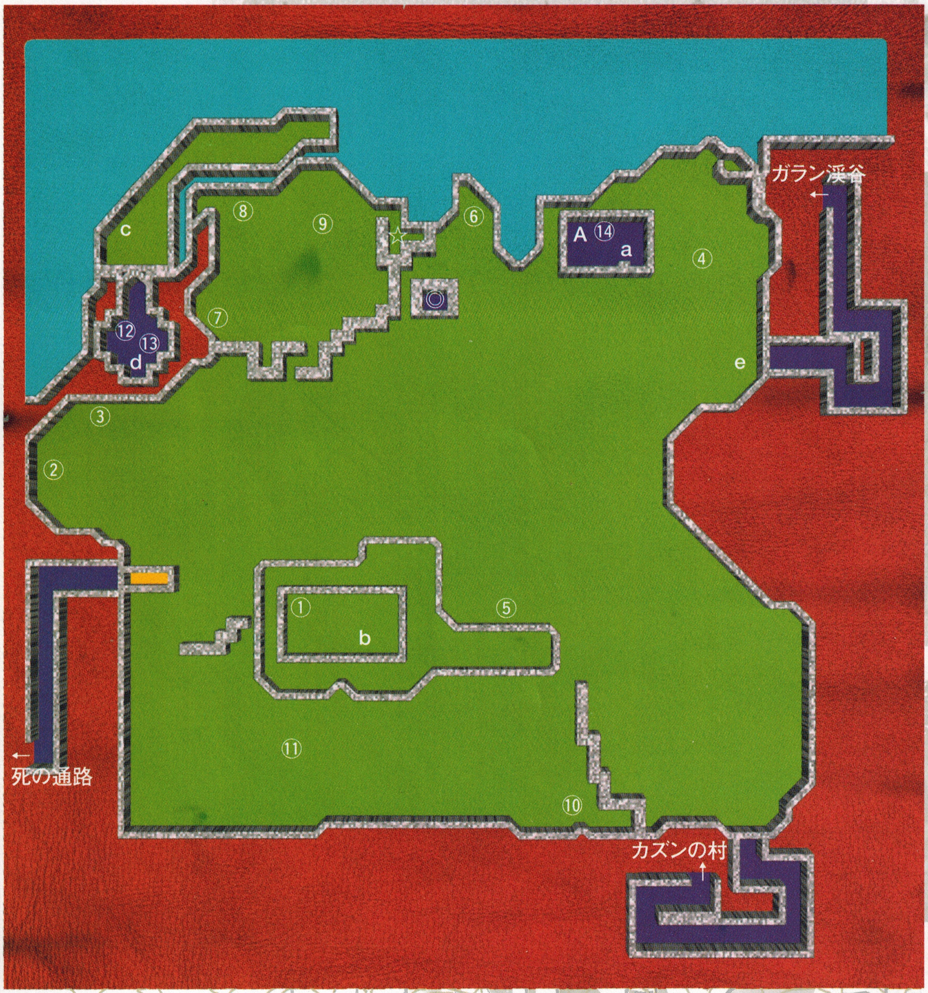
人物・イベント

場所	名前
A	レシル=ベルヌー
B	ロナ=ベルヌー
C	グレイン=アス
a	石化したヘッドイーター

魔物があふれ、滅びを迎えつつある村
少女の願いを聞き入れ、アス卿を石化から救う

盗賊の通路からの階段を上がると女の子が花をいじっている。彼女の話を聞くと、彼女の姉がいる場所を知ることになるだろう。このMAPの南東の家屋にその姉、ロナ=ベルヌー（B）はいる。彼女にオルラディンの針をもらい、グレイン=アス（C）の石化を治す。イシリウスの翼をもらったなら、一度ほかのMAPに行ってから戻ってこよう。南西の家に戻っているロナからオルラディンの針をもう一度もらえるので、これを石化したヘッドイーター（a）に用い、倒すと氷の平原への道が拓ける。なお、その際に治ったグレイン=アスに体力と全属性の魔力が50以上の状態で会うと、魔法剣の技を教えてもらえる。龍牙、カプリコーン、アノリウムソード、バキュラシアソード、モルグラインアックスだ。そのときに持っていない剣の技も、その武器を入手した時点で使用可能になる。

氷の平原



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	ブロミウス	地面	なし
02	光の矢	地面	なし
03	ムーンストーン	地面	なし
04	光の矢	地面	なし
05	光の矢	地面	なし
06	光の矢	地面	なし
07	薬草	樽	なし
08	水の結晶石	地面	なし
09	風の結晶石	墓石	なし
10	光の矢	地面	なし
11	グランダルシールド	ガランテス	なし
12	龍牙	地面	なし
13	水晶の瓶×2	地面	なし
14	ミーナのメモ	机	なし

人物・イベント

場所	名前
A	ミーナ=クー
a	ソニアの宿
b	大穴
c	侍の墓
d	ノーラの死体
e	封印

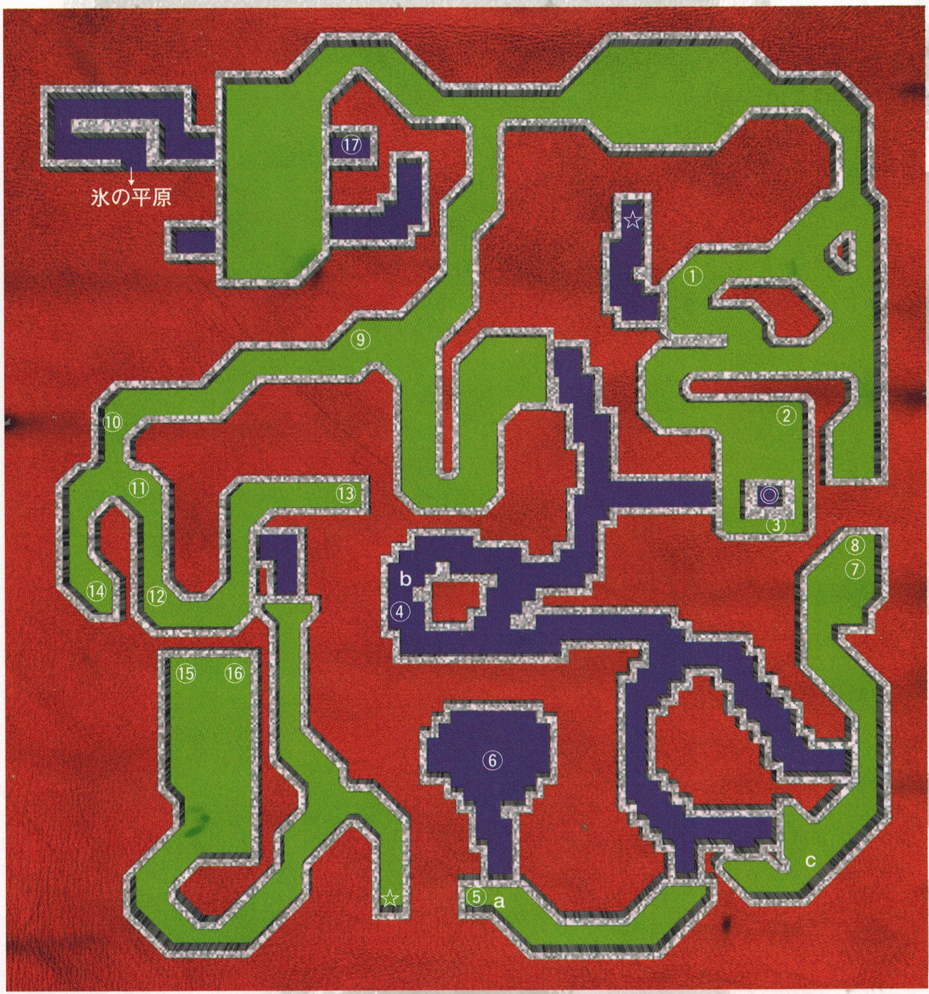
いつしか凍土が覆い始めた海岸での出会い
手紙を遺し渓谷へ向かった"あの人"を追う

平原というくらいで本当に何もない。このMAPで目立つ建造物といえば、今は古戦場にいるソニア=レアティがかつて営んでいたという、宿屋であろうか。この家にはミーナ=クー（A）が来ており、会話後にラルーゴのミーナの家の鍵をもらうことができる。（アイテムはラルーゴのMAP参照）

一度ほかのMAPに行き、戻るとミーナはメモを残していなくなっている。このイベントを通過すると、封印されていた洞窟の入り口がミーナによって開けられている（e）。この洞窟からガラン渓谷へ進む。

クリアに必要なイベントはこのくらいだが、セーブポイントの近くに切り立った崖がある。「危険のぞくな」という立て看板が気になるが、この左横の崖と海の隙間のないところから飛び降りると、脇の小島に着地できる。生きているためにはHPが250以上必要だ。

ガラン渓谷



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	土の結晶石	ガランリザード	なし
02	オルラディンの針	地面	なし
03	知力の実	地面	なし
04	グランダルメイル	地面	なし
05	ミーナの指輪	ミーナの死体	なし
06	イシリウスの冠	ガランリザード	なし
07	プロミウス	プロミウスゴーレム	なし
08	ヴァーダイト	地面	なし
09	矢	地面	なし
10	矢	地面	なし
11	矢	地面	なし
12	矢	地面	なし
13	ラージボウ	地面	なし
14	グランダルクラウン	ガランリザード	なし
15	プロミウス	プロミウスゴーレム	なし
16	モルグラインアックス	地面	なし
17	薬草	宝箱	なし

人物・イベント

場所	名前
a	ミーナの死体
b	エルラスのメッセージ
c	ミーナのメッセージ

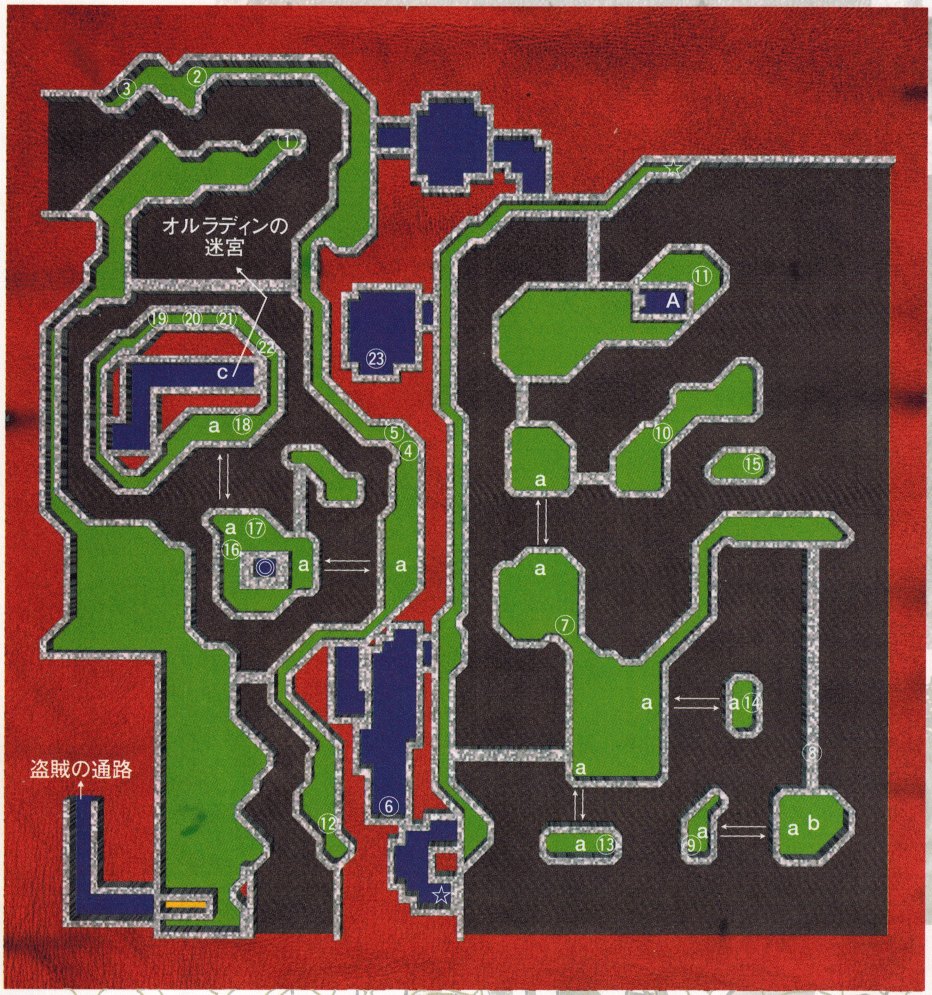
失望と希望の入り交じる白銀のデッド・エンド
ガランリザードの握る冠を奪い取る

イベント的には氷の平原から連続している。MAPの外周を沿うようにして最南端の行き止まりに着くと、ミーナがメッセージをのこして死んでいる（a）。死体を調べると、ミーナの指輪（5）が手に入る。ミーナとの会話を思い起こせば（メニューの「みる」で確かめられる）、この指輪をどこで使うべきかがわかるだろう。

ミーナの死体の横に開いている洞窟には、ガランリザードが2体潜んでいる。うち1体がイシリウスの冠を所持しているので、倒して奪いとる。これでイシリウスの3つのアイテムはそろった。成長したエクセレクターと共に3つのイシリウスのアイテムをレオン＝ショアのもとに持ち帰れば、イシリウスの鍵の完成（フローチャートとクイストのMAP参照）だ。

なおクイストまで帰るのが面倒なときは、竜王草の実があるのなら、自殺するのもいい。

ハイエルフの遺跡



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	ブラッドストーン	骨	なし
02	ブラッドストーン	骨	なし
03	薬草	骨	なし
04	土の結晶石	宝箱	魔導師の鍵
05	毒消し草	ログストーカー	なし
06	オルラディンの針	死体	なし
07	ハイエルフガード	ルアストーン	なし
08	風の結晶石	スカルソルジャー	なし
09	竜王草の実	地面	なし
10	ブラッドストーン	骨	なし
11	薬草	樽	なし
12	火の結晶石	宝箱	魔導師の鍵
13	グランダルアーム	地面	なし
14	オルラディンの鍵	宝箱	なし
15	竜王草の実	地面	なし
16	オルラディンの鍵	地面	なし
17	薬草	骨	なし
18	ブラッドストーン	骨	なし
19	ムーンストーン	骨	なし
20	毒消し草	ログストーカー	なし
21	薬草	地面	なし
22	薬草	地面	なし
23	グランダルブーツ	地面	なし

人物・イベント

場所	名前
A	クローネ=リヒト
a	ゲート
b	イシリウスの台座

伝説が今なお現実に息づく秘儀の眠る峡谷
"ゲート"をくぐるべくレオンの遺産を使う

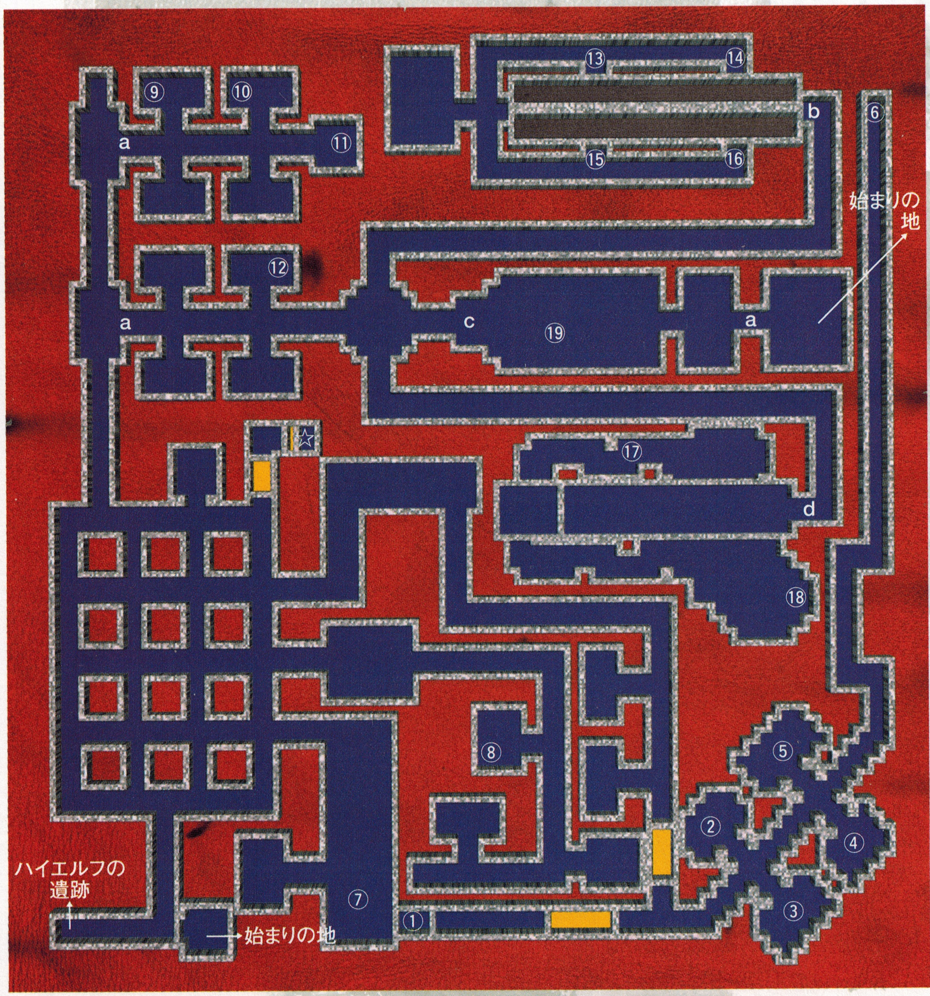
クイストで完成させたイシリウスの鍵は、ヴァーダイトの地図で見ることのできる地域12カ所のうち、ヴァーダイト城を除く11カ所に自由にワープできる。まずbのイシリウスの台座にイシリウスの鍵をはめ込む。すると遺跡じゅうのゲートが使用可能になる。

ここで、もう一度イシリウスの鍵でこのMAPにワープしてみよう。（ただし、bの場所だけはイシリウスの鍵が使えなくなっているので注意）青色のイシリウスの泉に出るはずだが、今度は近くのゲートをくぐることができる。すると、もうひとつの孤立した崖にワープできるはずだ。ここには魔法陣があり、それを踏むとオルラディンの迷宮へ移動できる。

なお、崖と崖の間は、ダッシュでないと乗り移れない箇所もあるので、覚悟しておこう。例えば泉から台座へ進む際にも、泉のすぐ側の橋を渡ったところから飛び移る必要がある。

オルラディンの迷宮

ツェデックの間、シュドムの間、オルラディンの居室



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	オルラディンの鍵	地面	なし
02	水の結晶石	ガルダ	なし
03	風の結晶石	ガルダ	なし
04	火の結晶石	ガルダ	なし
05	土の結晶石	ガルダ	なし
06	オルラディンフード	宝箱	オルラディンの鍵
07	毒消し草	骨	なし
08	オルラディンの鍵	地面	なし
09	竜王草の実	地面	なし
10	オルラディンの鍵	レイミア	なし
11	光の結晶石	宝箱	オルラディンの鍵
12	竜王草の実	地面	なし
13	火の結晶石	宝箱	なし
14	オルラディンの鍵	宝箱	なし
15	ムーンストーン	宝箱	なし
16	火の結晶石	宝箱	なし
17	土の結晶石	地面	なし
18	オルラディンの鍵	宝箱	なし
19	オルラディンの針	レイミア	なし

人物・イベント

場所	名前
a	オルラディンの鍵の扉
b	ツェデックの間
c	オルラディンの居室
d	シュドムの間

伝説の大魔導は迷宮に何を遺したのか?

オルラディンの宝を横目に始まりの地へ

ここも先に移動するための中継MAPだが、ボーナスMAP的な意味あいも強い。

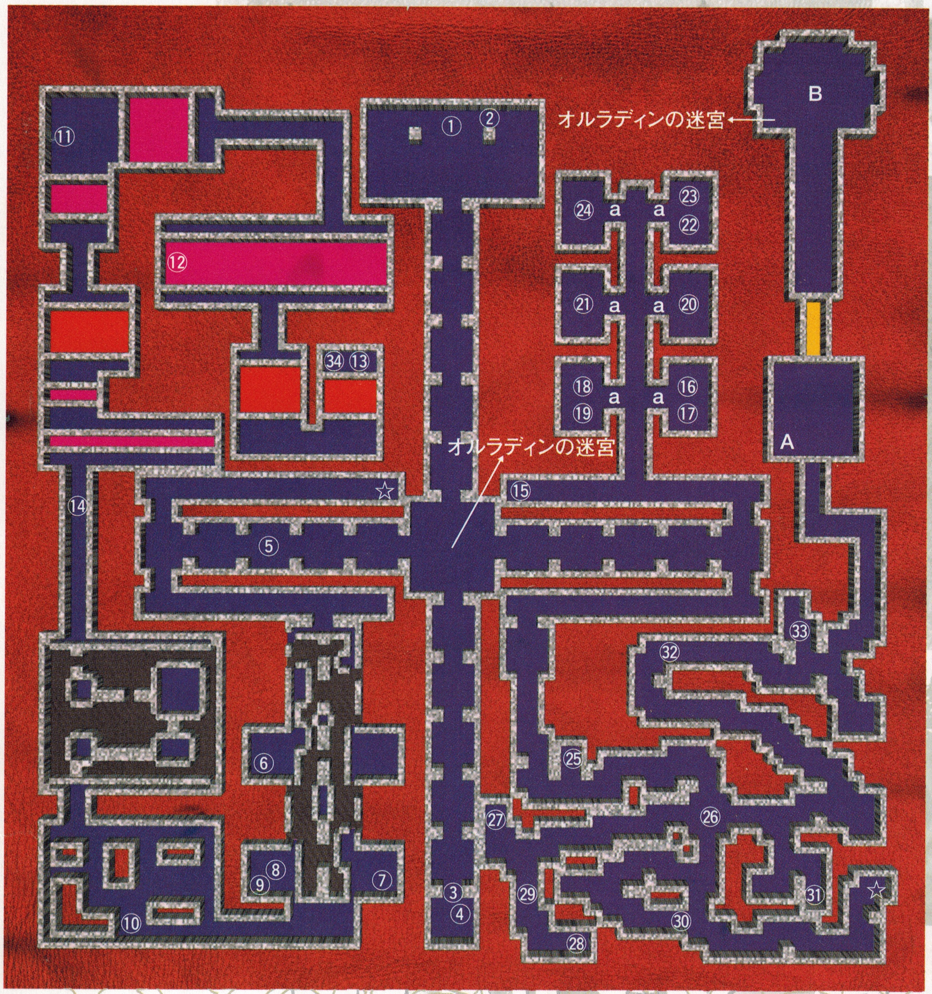
とにかく水の結晶石（2）風の結晶石（3）火の結晶石（4、13、16）土の結晶石（5、17）光の結晶石（11）と魔力成長アイテムがたくさんあり、これら結晶石とオルラディンフード（6）は是が非でも手に入れておきたい。特にオルラディンフードは、魔法を撃つために必要な時間を短縮してくれるので、魔法を中心に戦闘する場合には必携である。

直進して進む部分が多く、広いので疲れるとは思うが、ここで済ませることを済ませておくとあとの冒険の快適さが違ってくる。オルラディンの鍵を拾いながら進んでいこう。

足りなければ、ドワーフの洞窟で買うこともできる。

あとはMAP東北部の魔法陣から、始まりの地に移動すればいい。

始まりの地



魔導師たちの物語が知恵を持つ古木によって語られる
針と毒と溶岩の先に大魔導に出会うための鍵が待つ

ストーリー上も重要なMAPである。まずMAPを北上して妖精の石（1）を手に入れる。その後、今度は魔王の首（13）をとりに行かなくてはならないが、難関がいくつかある。まず針の通路だが橋が破損しており、そのまま橋の上を渡ることはできない。橋の両脇に足場があるので、左右交互にダッシュで飛び移りつつ通り抜けよう。魔法攻撃されるが気にせず、足場と橋の間がダッシュで飛び移れる距離かどうかを正確に見極めて進んでいきたい。毒の通路は、シルバー系の装備の重ね掛けで通過できる。その先の溶岩の通路は、溶岩を口から垂れ流すフレアを倒せばいい。突き当たりで魔王の首を奪取したなら、オルラディン（A）に用い、話を聞こう。光の魔力を上げてもらえる。その後、奥の部屋で竜王草の木の話を聞き、イシリウスの装備をいただいたら氷の平原へ。

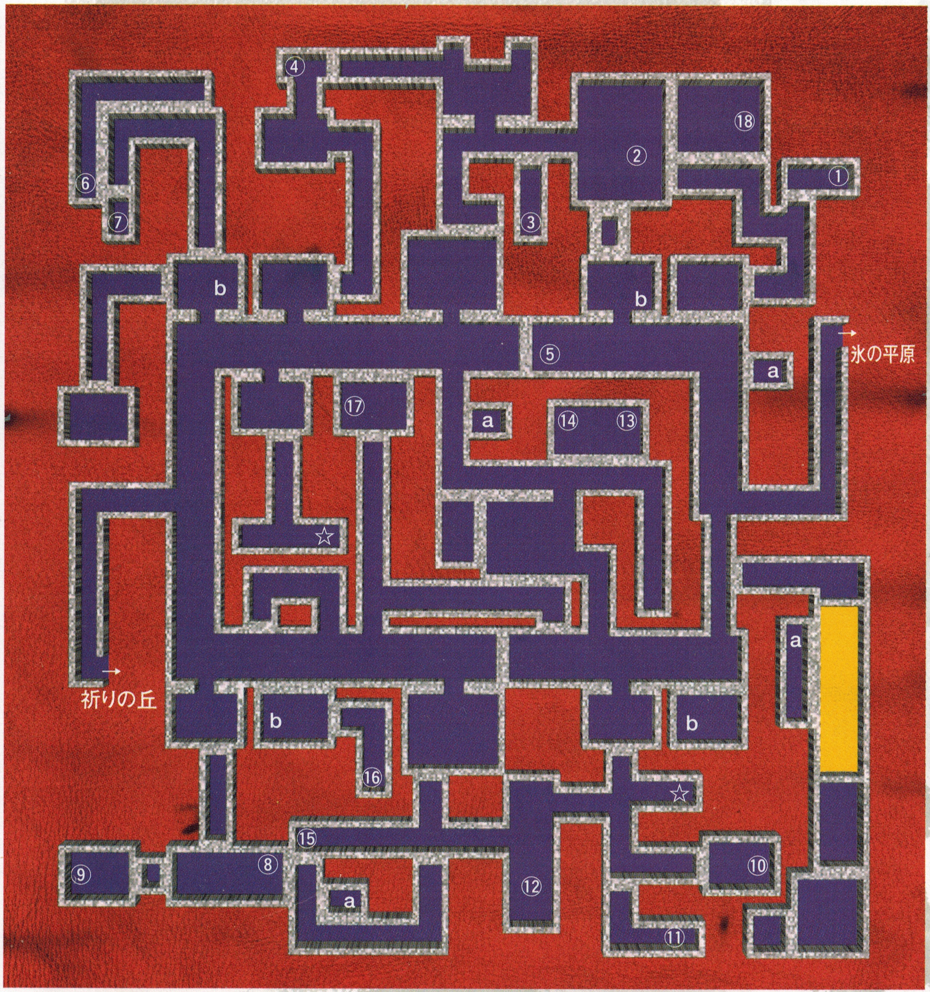
拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	妖精の石	宝箱	オルラディンの鍵
02	オルラディンの鍵	地面	なし
03	光の結晶石	クランネル	なし
04	オルラディンの鍵	地面	なし
05	オルラディンの鍵	クランネル	なし
06	光の結晶石	宝箱	オルラディンの鍵
07	竜王草の実	地面	なし
08	オルラディンの針	アルケメーネ	なし
09	オルラディンの鍵	地面	なし
10	ヴァーダイト	宝箱	オルラディンの鍵
11	オルラディンの針	宝箱	オルラディンの鍵
12	光の結晶石	宝箱	オルラディンの鍵
13	魔王の首	宝箱	オルラディンの鍵
14	火の結晶石	アルケメーネ	なし
15	オルラディンの鍵	地面	なし
16	オルラディンの鍵	ガルダ	なし
17	光の結晶石	宝箱	オルラディンの鍵
18	オルラディンの鍵	ガルダ	なし
19	オルラディンの鍵	宝箱	オルラディンの鍵
20	光の結晶石	宝箱	オルラディンの鍵
21	オルラディンの鍵	ガルダ	なし
22	オルラディンの鍵	ガルダ	なし
23	オルラディンの針	宝箱	オルラディンの鍵
24	オルラディンの鍵	ガルダ	なし
25	オルラディンの鍵	ガルダ	なし
26	竜王草の実	地面	なし
27	オルラディンの鍵	ガルダ	なし
28	オルラディンの鍵	地面	なし
29	オルラディンの鍵	ガルダ	なし
30	オルラディンの鍵	ガルダ	なし
31	オルラディンの鍵	地面	なし
32	オルラディンの鍵	地面	なし
33	オルラディンの鍵	ガルダ	なし
34	アノリウムソード	アルケメーネ	出現率 5/256

人物・イベント

場所	名前
A	オルラディン
B	竜王草の木
a	オルラディンの鍵の扉

死の通路



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	薬草	宝箱	銅の鍵
02	薬草	骨	なし
03	毒消し草	骨	なし
04	5000ゴールド	宝箱	聖王の鍵
05	10ゴールド	宝箱	なし
06	光の矢	地面	なし
07	薬草	宝箱	銅の鍵
08	ブラッドストーン	骨	なし
09	聖王の鍵	宝箱	なし
10	ムーンストーン	宝箱	銅の鍵
11	命の実	死体	なし
12	オルラディンの針	骨	なし
13	竜王草の実	地面	なし
14	土の結晶石	宝箱	銅の鍵
15	薬草	地面	なし
16	水の結晶石	骨	なし
17	ムーンストーン	宝箱	銅の鍵
18	イビルリング	宝箱	聖王の鍵

人物・イベント

場所	名前
a	スイッチA型
b	スイッチB型

変容した聖王の悪意、死の罠の息吹きが薫る

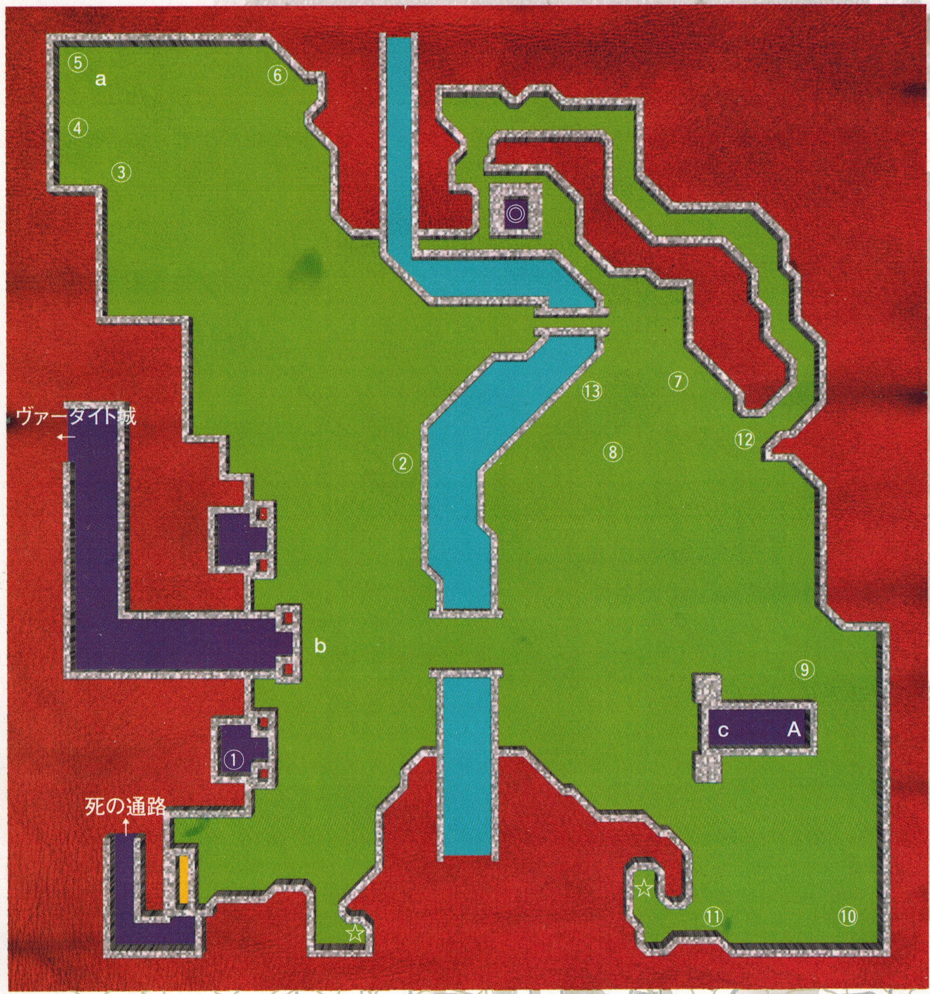
罠をとき、死を停止させる

氷の平原に一度戻ったなら、そこの階段からこのMAPに侵入する。

さて、内部は突き出る槍、回転する巨大な鋸（のこぎり）、左右に振れる鎌、そして前後に揺れる鉄球と、名前にふさわしい罠がたくさんある。MAP上に記した（a）と（b）のスイッチで罠を解除し、進んでいってほしい。最悪、槍と鎌と鉄球は無視しても構わないのだが、巨大鋸だけはなんとしても停止させたい。当たり方が悪いと、200ほどのHPを奪われてしまう場合もあるからだ。隠し部屋が多く、スイッチを操作するにもいちいち壁を調べなくてはならないが、その間にも罠が襲ってくるという、厳しい構成だ。聖王の鍵（9）を手に入れたなら、近隣の出口から祈りの丘に進もう。

なお、MAP北東にはイビルリング（18）がある。魔力を上げる呪われアイテムだ。

祈りの丘



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	竜王草の実	地面	なし
02	矢	地面	なし
03	薬草	地面	なし
04	薬草	地面	なし
05	ムーンライトソード（折れた聖剣）	地面	解封印
06	ムーンストーン	死体	なし
07	ムーンストーン	サイス	なし
08	毒消し草	地面	なし
09	薬草	地面	なし
10	ムーンストーン	墓石	なし
11	薬草	地面	なし
12	回廊の鍵	墓石	なし
13	水の結晶石	墓石	なし

人物・イベント

場所	名前
A	ルリアン=ゴゼット
a	アレフの墓
b	城入口
c	教会

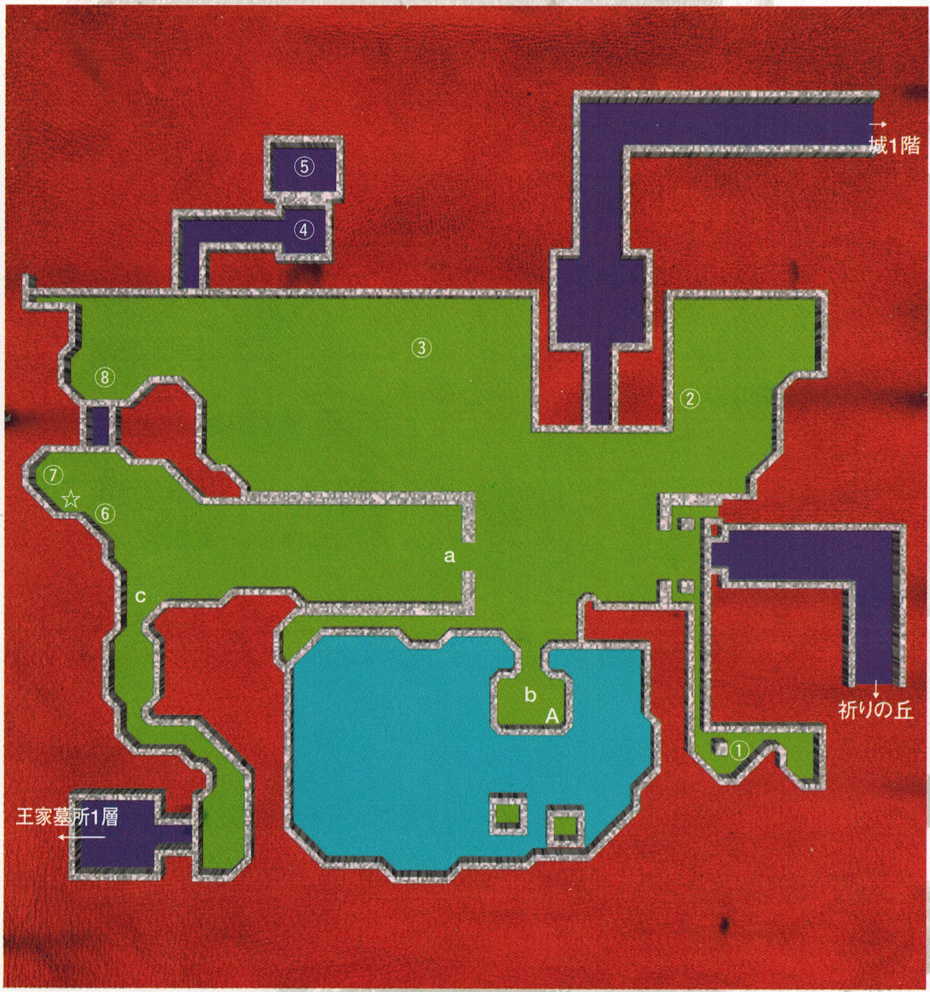
祈りの丘で唯ひとり祈りを捧げる花嫁の霊
折れた聖剣で城の封印を通過する

まずMAP東南部の教会に行く。この教会にはウエディングドレスの女性、ルリアン=ゴゼットがいる。彼女は“封印の日”に離れ離れになった婚約者の兵士、キーフ=ミルゴールを助けるよう、ライルに頼む。この会話のあと12のルリアンの墓に行って回廊の鍵を手に入れるのだが、金色の泉の裏からまわり込まねばならず、しかも会話の前は墓も鍵も出現していないので、順序を間違えないように。

次にMAP北西のアレフの墓で封印に接し、ムーンライトソードをとる。すべての属性の魔法を（それぞれひとつでも）覚えていれば封印は解ける。

最後にbの封印を解き、ヴァーダイト城へ向かう。この門の封印はムーンライトソードを所持した状態か、レベル50以上でEVENTボタンを押すと解けるようになっている。

ヴァーダイト城 王家墓所



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	竜王草の実	地面	なし
02	聖王の鍵	地中	なし
03	毒消し草	地面	なし
04	光の結晶石	宝箱	聖王の鍵
05	竜王草の実	地面	なし
06	薬草	地面	なし
07	薬草	地面	なし
08	薬草×7	地面	なし

人物・イベント

場所	名前
A	アレフ=ガルーシャ=レグナス
a	王家墓所
b	竜の泉
c	ライルの墓

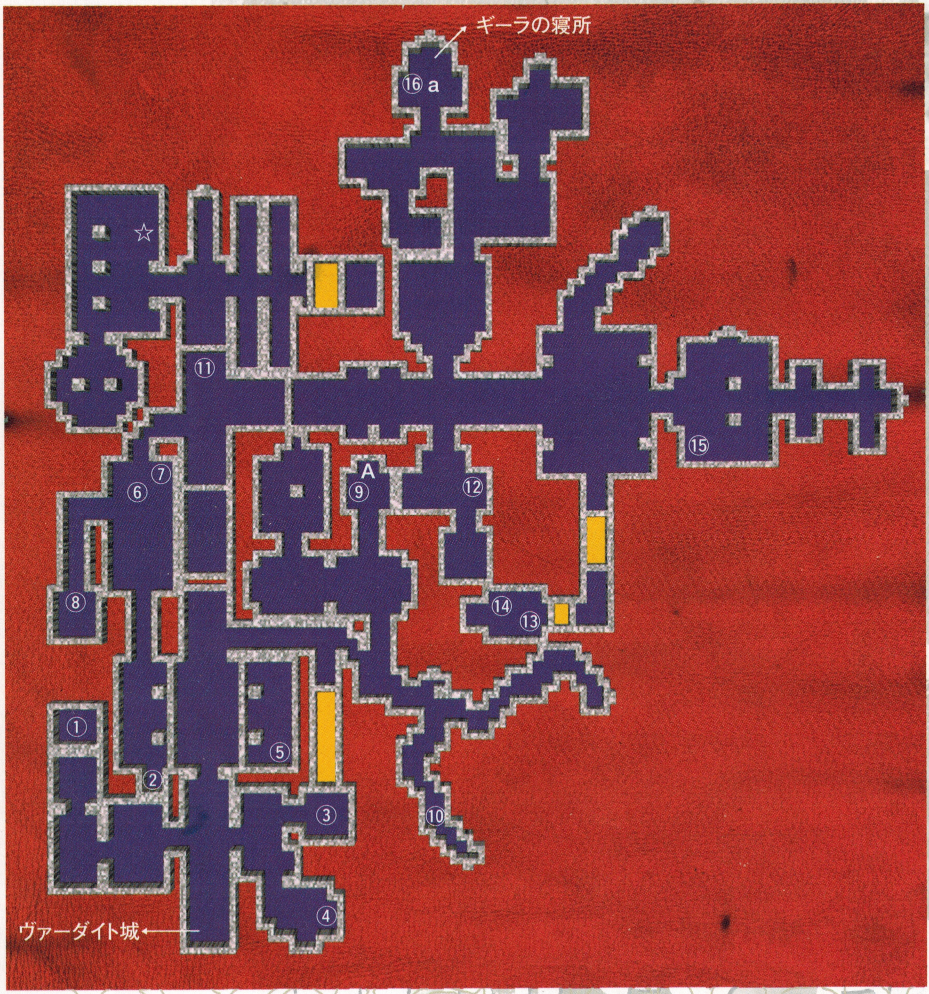
竜の泉の波紋から、アレフ卿の思念が甦る
父のつくった自らの墓を見、父がかつて潜った墓所へ

ここもまた、中継MAPだ。しかしストーリー的には、非常に情緒的な仕掛けが施されたMAPになっている。MAP北の玄室には光の結晶石（4）が隠されているが、その左の壁の隠し扉の向こうには、正気だったころのアルフレッド王の“遺言”がある。

また、王家墓所から運んできたという竜の泉（b）でミーナの指輪を使うとアレフが出現する。ここまでNPCをひとりも殺さず、イシリウスの鍵を所持していれば、アレフは魔法剣の技を教えてくれる。エクセレクター、トリプルファング、メレル・ウルの剣、ダークスレイヤー、ムーンライトソードの5本、各2種類ずつが修得可能だ。

このあとは王家墓所1層に向かわなければならないが、路の途中にライルの墓が建立されている。アレフも話しているが、アルフレッド王がつくったものらしい。

王家墓所1層



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	レザーシールド	宝箱	なし
02	薬草	樽	なし
03	ロングソード	スケルトン	なし
04	薬草	樽	なし
05	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
06	ブラッドストーン	マミー	なし
07	薬草	地面	なし
08	ブラッドストーン	マミー	なし
09	100ゴールド	宝箱	なし
10	土の結晶石	骨	なし
11	ブラッドストーン×2	マミー	なし
12	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
13	ブラッドストーン	マミー	なし
14	ムーンストーン	骨	なし
15	薬草	マントラップ	なし
16	メレル・ウルの剣	メレル=ウル	なし

人物・イベント

場所	名前
A	ライトの骨
a	メレル=ウル

メレル=ウルがギーラを見張る墓所の上層

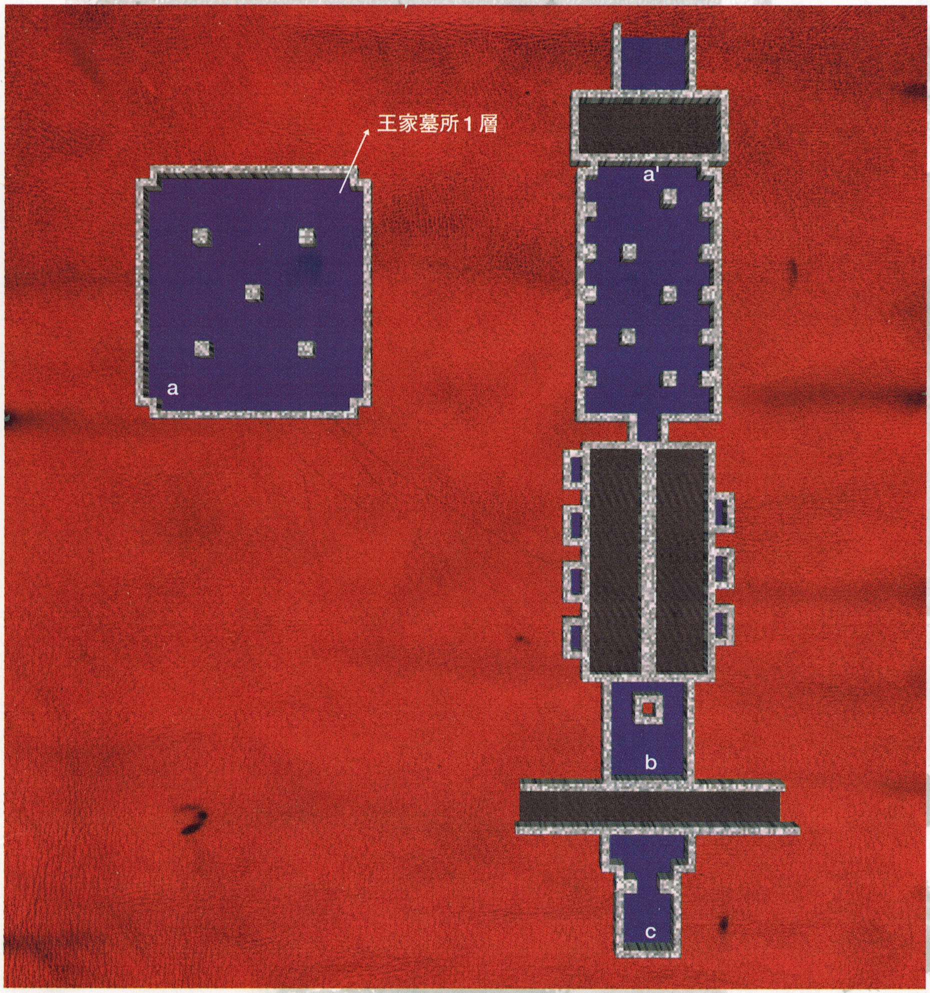
生ける死人として復活した伝説の英雄を倒し道を開く

5層へ通じる魔法陣が出現するので、これを踏んで下層に向かう。これが、この階層でなすべきことだ。このときにメレル=ウルが落とすメレル・ウルの剣（16）は、この時点では頼りになる武器なので、必ず拾っておきたい。『キングスフィールド』第1作の舞台、それも全5層あるうちの最初の階層とあって、このMAPはメレル=ウルを除くと敵もアイテムも強いものはあまりない。逆に『I』そのままの部分、異なった部分を楽しむのが筋かもしれない。

役に立つアイテムとしては、マミーが落とすブラッドストーン（6、8、11、13）がある。先を急ぐのでなければ、経験値上げを兼ね、倒していくといいだろう。

なお、Aの位置にライトの骨がいる。『I』の商店主の話は、物語の核心部をついている。

ギーラの寝所



人物・イベント

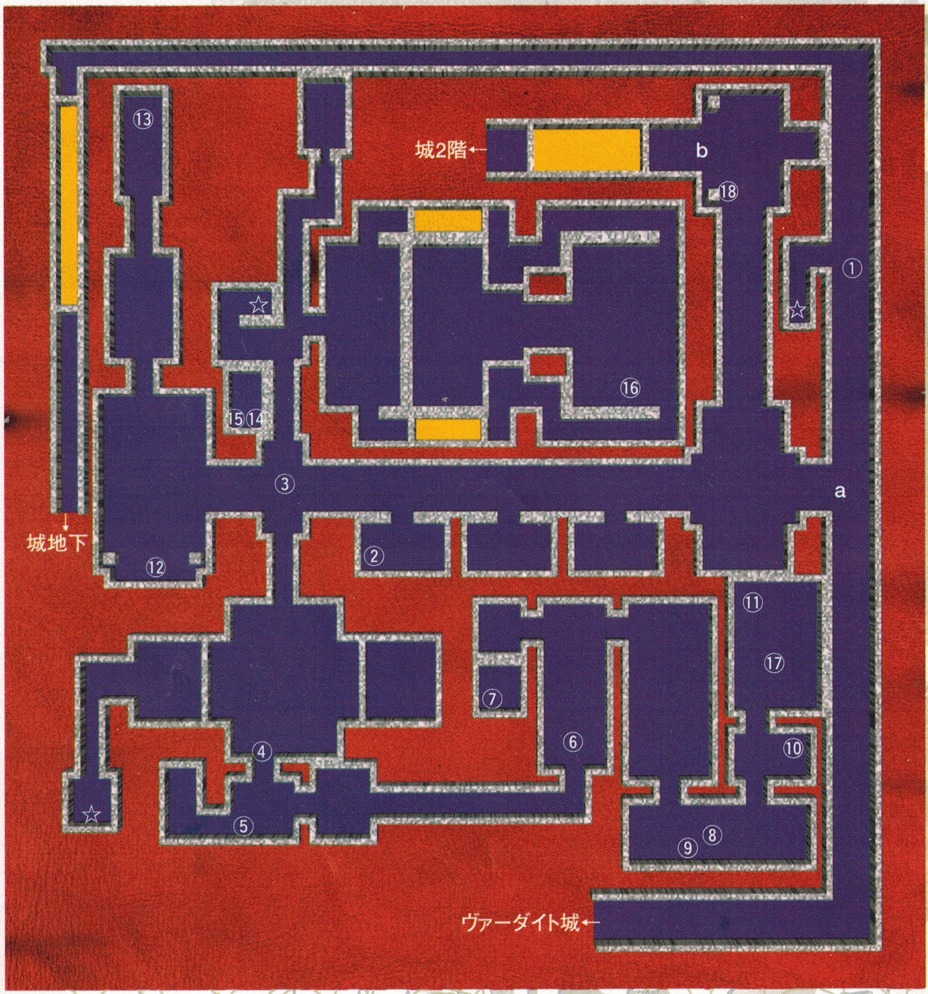
場所	名　前
a	a'地点へ転移
b	妖精の石を使う
c	ムーンライトソードの再生

妖精の架ける橋—ギーラの意識は復讐の念に盈ちていた
折れた"聖剣"が邪念によってその姿を取り戻す

王家墓所1層からワープしてきたなら、a地点に急行し魔法陣を踏む。するとa'の位置に転送されるので、bを目指してまっすぐ進む。a'地点の周囲にはデーモンロードが複数いるが、魔法攻撃も含めとにかく攻撃力が高いので、できるだけ早く倒さなくてはならない。さらに後ろを振り返ると、断崖の上の場所からもう1匹のデーモンロードが魔法を撃ってくる。無視してもいいが、倒すのなら魔法か魔法剣を使うしかない。

b地点は『Ⅰ』の最後の戦いが行なわれた場所だが、本作ではここから先に行ける。始まりの地で手に入れた妖精の石を用いると橋がかかり、向こう側へ渡れるのだ。先へ進むと直接ギーラの意識と対峙し、ムーンライトソードを復活させることになる。なおムーンライトソードを所持していない場合には「その資格はない」と言われ、橋は架からない。

城1階



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	ブラッドストーン	骨	なし
02	1000ゴールド	宝箱	なし
03	バトルアックス	レビングスタチュー	なし
04	命の実	ドラゴニュート	なし
05	薬草	宝箱	なし
06	回廊の鍵	死体	なし
07	竜王草の実	樽	なし
08	火の結晶石	ドラゴニュート	なし
09	ムーンストーン	地面	なし
10	竜王草の実	宝箱	なし
11	ブラッドストーン	死体	なし
12	琥珀の指輪	宝箱	聖王の鍵
13	命の実	ドラゴマスター	なし
14	命の実	宝箱	なし
15	竜王草の実	樽	なし
16	幻の冠	ドラゴマスター	なし
17	回廊の鍵	ドラゴニュート	なし
18	ムーンストーン×2	デスナイト	なし

人物・イベント

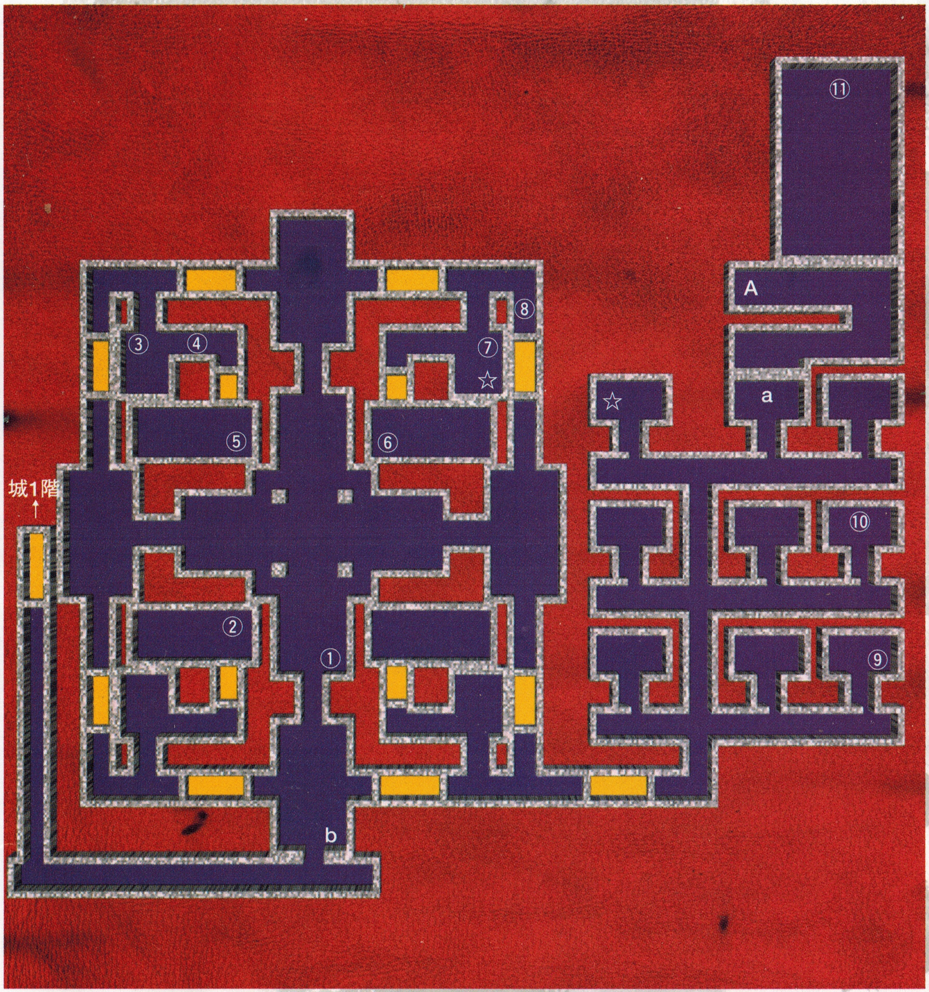
場所	名前
a	回廊の鍵 2個必要
b	回廊の鍵 2個必要

かつてのサロンは竜人の吐く炎により煉獄と化していた
残るふたつの回廊の鍵を手に入れ、城の最上階へ

最初に来たときは回廊の鍵がひとつしかないので、1階へ入る扉（a）は素通りする。

次に地下で回廊の鍵を手に入れたなら、aから侵入する。王を倒しに2階へ上がってしまいたいたいところだが、bもまた回廊の鍵が2個必要なので、これを探しに行かなければならない。MAP南部を通路に沿って探索したなら、（6）にエントの死体を見つけることができるはず。まずこの死体を調べ、1個を回収する。さらに奥へ進むといちばん端の部屋にドラゴニュートが2体いるが、このうち1体が回廊の鍵を所有しているので、これを倒して手に入れる。これで2階へと行けるようになる。アイテムの説明を少し。琥珀の腕輪（12）はHPを徐々に回復する効果を持つ。幻の冠（16）は隠し扉を、シンボルで判別できるようになる。双方とも敵の攻撃が厳しい場所にあるが、手に入れたい。

城地下



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	ブラッドストーン	骨	なし
02	ヴァーダイト	地面	なし
03	回復薬	宝箱	なし
04	土の結晶石	ゲートキーパー	なし
05	回廊の鍵	地面	なし
06	竜王草の実	地面	なし
07	ブラッドストーン	宝箱	なし
08	ブラッドストーン	骨	なし
09	水晶の瓶	死体	なし
10	風の結晶石	ゲートキーパー	なし
11	漆黒の腕輪	宝箱	魔導師の鍵

人物・イベント

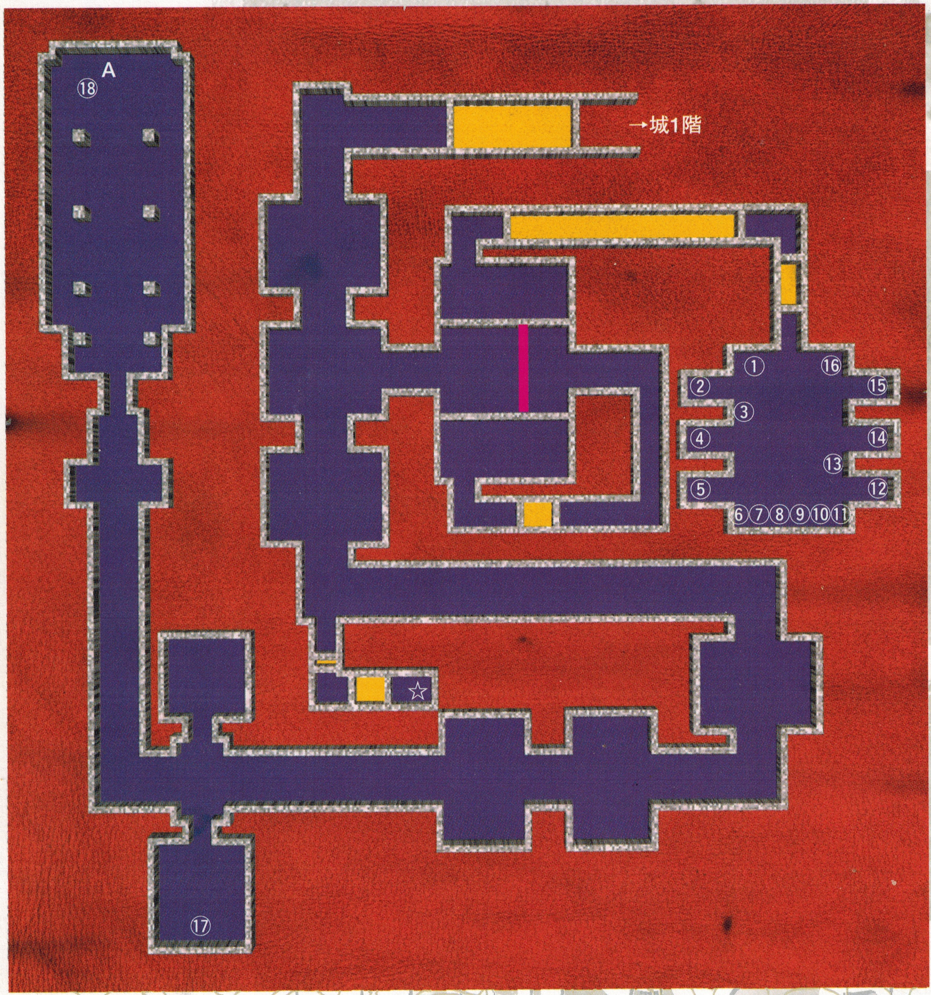
場所	名前
A	キーフ=ミルゴール
a	アルフレッド王の肖像画
b	キーフの死体

恐ろしげな顔に描かれた“聖王”の肖像が残る地下牢
城の1階に侵入するための鍵を拾う

1階へ侵入するために必要な回廊の鍵を手に入れるのが目的。この回廊の鍵自体は、（5）の位置でテーブルの脇に落ちているのがすぐに発見できるはずだ。これを拾うとひとまず探索は終了だがもう少し歩きまわってみよう。

回廊の鍵を拾う直前にゲートキーパーを倒し、土の結晶石（4）を手に入れる人が大半だと思うが、MAP右側の牢屋にも結晶石を握ったゲートキーパーがいる。（10）では、風の結晶石が入手できるのだ。さらに地下牢を奥へ進むと、変貌したあとの王に反抗した画家の描いた「アルフレッド王の肖像画」（a）がある。この絵は隠し通路の入口になっていて、通路の行き止まりではキーフ=ミルゴールに会える。付近の壁を調べると隠し扉があり、ここを抜けた広間の最北端には漆黒の腕輪（11）が入った宝箱がある。魔法攻撃を防ぎ、光の属性以外の魔力を高める優れた品だ。

城2階



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要条件
01	水晶の瓶	宝箱	なし
02	竜王草の実	宝箱	聖王の鍵
03	ヴァーダイト	宝箱	銀の鍵
04	オルラディンの針	宝箱	聖王の鍵
05	土の結晶石	宝箱	聖王の鍵
06	ブラッドストーン	樽	なし
07	竜王草の実	樽	なし
08	ムーンストーン	樽	なし
09	3000ゴールド	宝箱	銀の鍵
10	水の結晶石	宝箱	銀の鍵
11	オルラディンの針	宝箱	銀の鍵
12	オルラディンの針	宝箱	聖王の鍵
13	光の矢	地面	なし
14	水晶の瓶	宝箱	聖王の鍵
15	真理の鏡	宝箱	聖王の鍵
16	クレセレントアックス	地面	なし
17	煌の羽	宝箱	聖王の鍵
18	ダーク・スレイヤー	地面	なし

人物・イベント

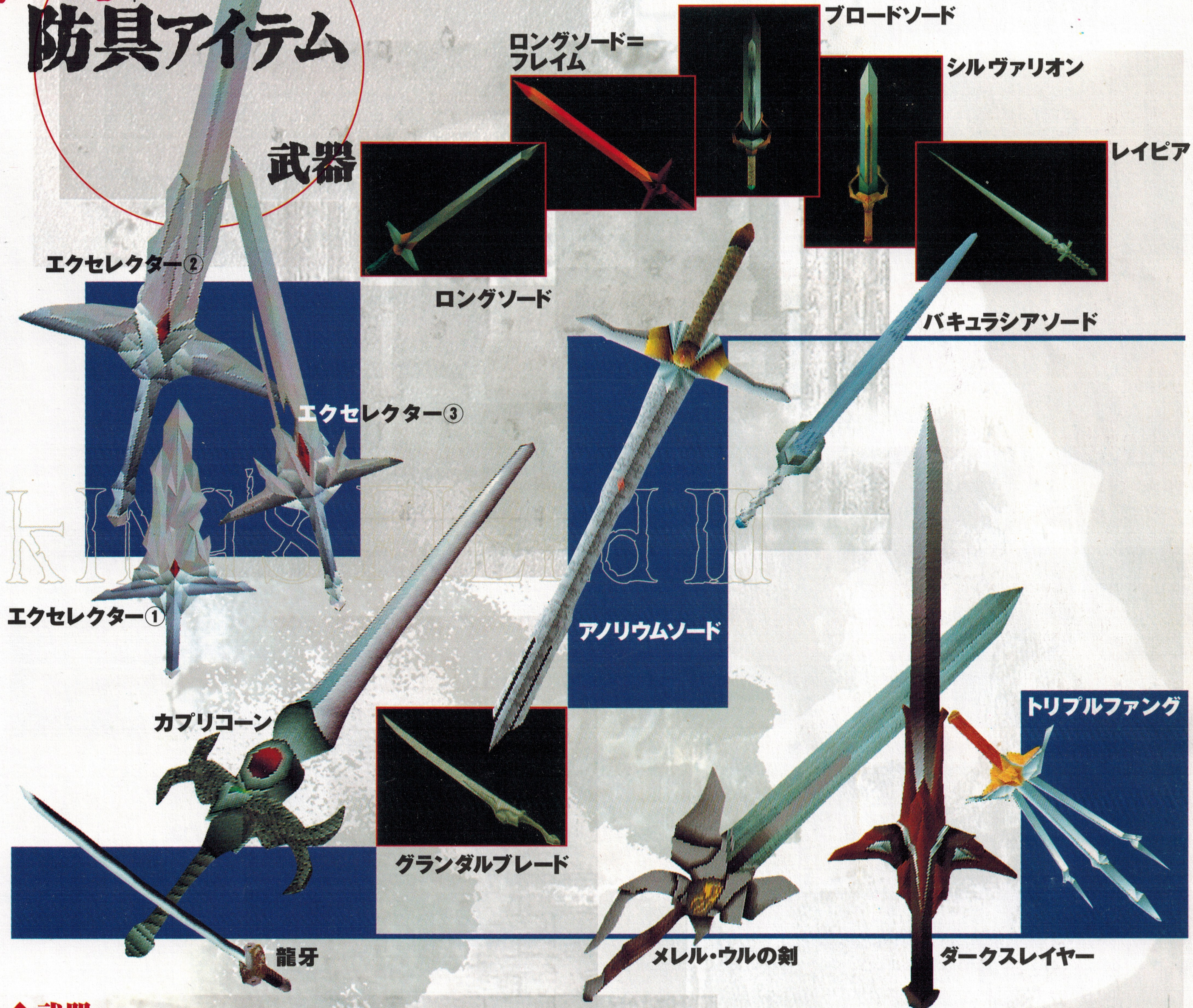
場所	名前
A	ジャン=アルフレッド=フォレスター

我がしもべとしてやろう、とアルフレッド王は言った
死した者たちすべての加護を受け、諸悪の根源を糺す

MAPの東部には、最終決戦に備えて多数の回復／成長アイテムが安置されている。竜王草の実（2、7）ヴァーダイト（3）土の結晶石（5）水の結晶石（10）はとっておいてもいいだろう。前のMAPに戻って回復するというなら、水晶の瓶（1、14）をとって泉の水を汲んでくるといい。ここへたどり着くまでにはエンペラーガードの魔法攻撃の集中砲火を受ける広い通路（MAP中央）があるが、そこはダッシュで通り抜け、階段を上がったあとで敵を屠っていこう。この複数のエンペラーガードや、1階のドラゴマスターなどを相手にするときにはフラッシュなどの攻撃魔法を使うべきだ。MPを回復する手段は、後半は事欠かない。（17）で煌の羽（特殊攻撃を防ぐ）をとったなら、あとはジャンの間に向かうだけだ。そこには宿敵である父（A）が剣を突き立て、息子ライルを待っている。

武器・防具アイテム

シリーズ最後のこの作品には第1作、第2作に登場した懐かしのアイテムに加え
グランダルル防具、ブローミア防具、イシリウス防具など新系列防具も登場、
それらを一揃い収集する楽しみも増えた。



◆武器

NO.	名称	重さ(kg)	長さ(mm)	攻撃力 直接 切	攻撃力 直接 打	攻撃力 直接 刺	攻撃力 魔法 光	攻撃力 魔法 炎	攻撃力 魔法 土	攻撃力 魔法 風	攻撃力 魔法 水	HP回復	MP回復
01	エクセレクター①	1.1	940	39	32	9	0	0	0	0	0	---	---
02	エクセレクター②	2.5	1280	83	44	39	0	0	0	0	0	---	---
03	エクセレクター③	3.3	1560	93	81	76	82	0	0	0	0	---	---
04	ロングソード	1.3	1180	50	21	11	0	0	0	0	0	---	---
05	ロングソード=フレイム	1.3	1180	50	28	11	0	22	0	0	0	---	---
06	ブロードソード	2.8	1360	72	35	18	0	0	0	0	0	---	---
07	シルヴァリオン	2.4	1360	72	35	18	11	0	0	0	0	---	---
08	レイピア	1.2	1260	9	4	71	0	0	0	0	0	---	---
09	龍牙	1.3	1300	135	0	16	0	0	0	64	0	---	---
10	カプリコーン	6.8	1630	83	76	38	0	0	0	0	0	---	---
11	グランダルブレード	3.1	1280	86	21	43	0	0	16	0	0	---	---
12	アノリウムソード	4.0	1350	123	42	38	0	63	0	0	0	---	---
13	バキュラシアソード	3.3	1310	93	25	21	0	0	0	0	66	---	---
14	メレル・ウルの剣	4.8	1300	178	43	22	0	0	0	0	0	---	---
15	ダークスレイヤー	1.6	1650	124	108	116	0	42	53	57	40	---	---
16	トリプルファング	1.6	1510	128	76	98	63	0	0	0	0	◎	◎

※　01…これを所持したまま一定の経験値を得ると02に変化する　02…これを所持したまま一定の経験値を得ると03に変化する　05…風の燭台に火を灯すことが可能

KING'S FIELD II



ムーンライトソード①



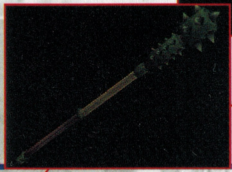
ムーンライトソード②



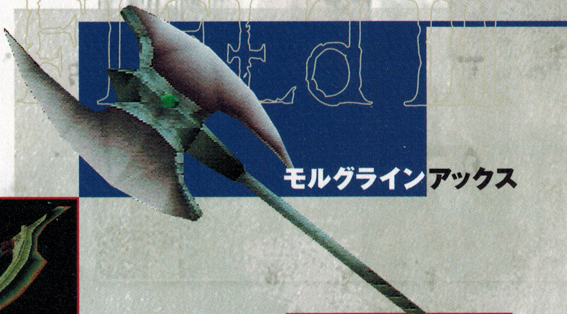
バトルアックス



ラージボウ



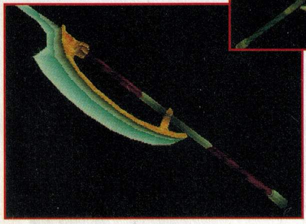
メイス



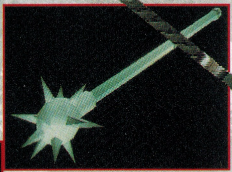
モルグラインアックス



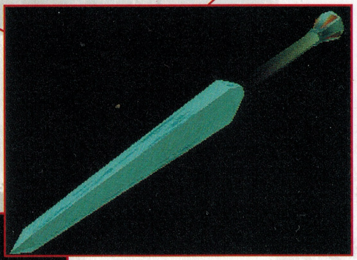
イビルクレセント



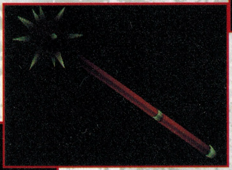
クレセントアックス



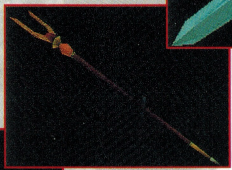
ヴォルガード



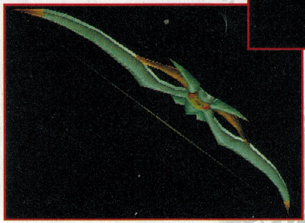
静寂の杖



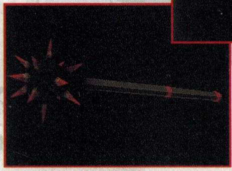
モーニングスター



灼熱の杖



エルクリスボウ



ブラッドスター

◆武器

NO.	名称	重さ(kg)	長さ(mm)	攻撃力								HP回復	MP回復
				直接			魔法						
				切	打	刺	光	炎	土	風	水		
17	ムーンライトソード①	1.2	1420	137	77	93	97	0	0	0	0	---	◎
18	ムーンライトソード②	1.4	1520	128	116	124	121	0	0	0	0	◎	◎
19	バトルアックス	2.4	1080	28	57	0	0	0	0	0	0	---	---
20	クレセントアックス	3.5	1740	41	77	14	0	0	0	0	0	---	---
21	イビルクレセント	7.0	1740	86	91	28	0	0	0	0	0	---	---
22	モルグラインアックス	4.0	1830	107	42	36	0	0	0	0	0	---	---
23	メイス	0.7	1640	0	41	32	0	0	0	0	0	---	---
24	ラージボウ	1.0	0	0	0	101	0	0	0	0	0	---	---
25	エルクリスボウ	1.5	0	0	0	138	28	0	0	0	0	---	---
26	モーニングスター	1.8	930	0	43	68	0	0	0	0	0	---	---
27	ヴォルガード	1.5	930	0	43	68	21	0	0	0	0	---	---
28	ブラッドスター	3.2	930	0	53	78	0	0	0	0	0	---	---
29	静寂の杖	0.7	1050	0	3	0	0	0	0	0	0	---	---
30	灼熱の杖	0.7	1050	0	3	0	0	0	0	0	0	---	---

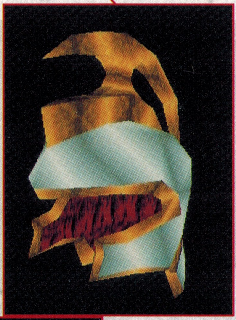
※ 21…一定の確率でパラライズに陥る　25…ホーミング弾、一回射る度にHPを3～8消費する
28…魔法が使用不可になる、標的にダメージを与える度にHPが1～10回復する
29…魔物15・16・17・19・20・22・23・24・25・26（P45～48参照）を一撃で倒す、水の魔力＋20

King had regarded as a friend. He could not believe that alre

防具(頭)



レザーヘルム



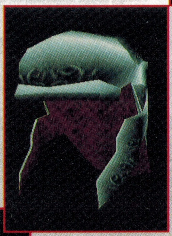
グレートヘルム



イシリウスヘルム



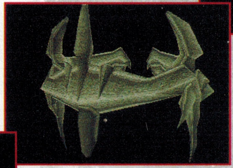
アイアンヘルム



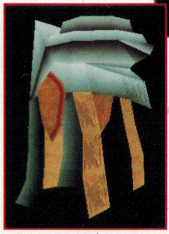
ブローミアヘルム



ドラゴンヘッド

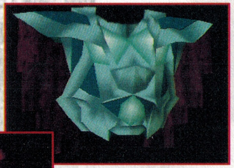


グランダルクラウン



オルラディンフード

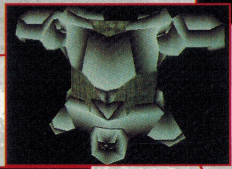
防具(胴)



オルラディンメイル



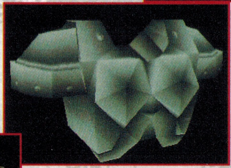
ファイアメイル



ハイメタルアーマー



イシリウスアーマー



アイアンプレート



レザープレート



グランダルメイル



ブローミアアーマー

◆防具

NO.	名称	重さ(kg)	防御力									HP回復	HP減衰	MP減衰
			直接攻撃				魔法攻撃							
			切	打	刺	光	毒	炎	土	風	水			
31	レザーヘルム	1.0	14	4	2	0	0	0	0	0	0	---	---	---
32	アイアンヘルム	1.8	12	6	11	0	0	0	0	0	0	---	---	---
33	グレートヘルム	2.5	18	12	10	0	0	0	0	0	0	---	---	---
34	オルラディンフード	0.8	9	6	14	0	15	23	21	26	24	---	---	---
35	グランダルクラウン	1.5	23	17	14	0	0	0	0	0	0	---	---	---
36	ドラゴンヘッド	5.5	21	12	10	0	0	12	0	0	0	---	---	---
37	ブローミアヘルム	4.1	22	19	9	0	0	0	0	0	0	---	---	---
38	イシリウスヘルム	0.6	32	16	9	0	35	0	0	0	0	---	---	---

NO.	名称	重さ(kg)	防御力									HP回復	HP減衰	MP減衰
			直接攻撃				魔法攻撃							
			切	打	刺	光	毒	炎	土	風	水			
39	レザープレート	5.3	13	6	4	0	0	0	0	0	0	---	---	---
40	アイアンプレート	9.9	15	8	8	0	0	0	0	0	0	---	---	---
41	ハイメタルアーマー	4.2	17	11	9	0	0	0	0	0	0	---	---	---
42	ファイアメイル	4.0	0	0	0	0	0	59	0	0	0	---	---	---
43	オルラディンメイル	3.7	16	12	6	0	9	11	5	7	8	---	---	---
44	ブローミアアーマー	11.5	21	18	13	0	0	0	0	0	0	---	---	---
45	グランダルメイル	6.0	18	31	7	0	0	0	0	0	0	---	---	---
46	イシリウスアーマー	3.8	16	19	25	0	12	0	25	0	0	---	---	---

※　34…魔法ゲージの回復速度約1.3倍　35…体力＋20、MP消費量2倍　36…25%の確率で通常攻撃を完全防御　38…光の魔力＋20、スロー・ダーク・カース75%時間短縮　42…火の魔法完全防御　43…MP消費量50%
45…25%の確率で通常攻撃を完全防御、魔法ゲージの回復速度0.5倍　46…土の魔力＋20、25%の確率で通常攻撃を完全防御　37・44・55・63・71…以上5点フル装備で通常攻撃100%カット



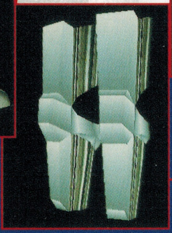
◆防具

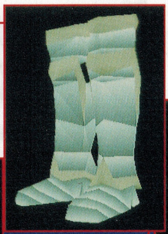
NO.	名称	重さ(kg)	防御力 直接攻撃 切	打	刺	光	魔法攻撃 毒	炎	土	風	水	HP回復	HP減衰	MP減衰
47	レザーシールド	1.2	8	8	4	0	0	0	0	0	0	---	---	---
48	アイアンシールド	1.8	10	10	8	0	0	0	0	0	0	---	---	---
49	ヘキリシアム	1.5	8	9	12	0	0	0	36	0	0	---	---	---
50	ハイエルフガード	5.0	13	12	8	0	0	5	7	8	6	---	---	---
51	龍神	2.2	15	12	14	0	0	0	3	6	2	---	---	---
52	オルラディンガード①	2.3	15	10	9	0	0	0	0	0	0	---	---	---
53	オルラディンガード②	1.8	21	19	5	0	11	15	13	16	18	---	◎	---
54	グランダルシールド	3.2	27	26	3	0	0	0	0	0	0	---	---	---
55	ブローミアシールド	9.9	24	16	13	0	0	0	0	0	0	---	---	---
56	イシリウスシールド	1.9	21	21	17	0	0	0	16	0	12	---	---	---
57	レザーグローブ	1.1	8	4	9	0	0	0	0	0	0	---	---	---
58	アイアングローブ	2.0	12	11	4	0	0	0	0	0	0	---	---	---
59	シルバーアーム	2.0	13	13	13	0	0	0	0	0	0	---	---	---
60	雷神	1.8	12	15	8	0	0	0	0	0	0	---	---	---
61	ファイアーナックル	2.2	13	11	10	0	0	18	0	0	0	---	---	---
62	グランダルアーム	1.6	19	31	6	0	0	0	0	0	0	---	---	---

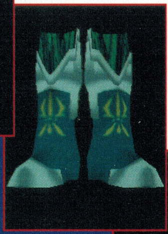
※　49…地上でのみMP回復　52…装備した状態でオルラディンの居室に行くと53に変化　53…光の魔力＋30　54…25%の確率で魔法攻撃を完全防御、ダークに陥る　56…水の魔力＋20、25%の確率で魔法攻撃を完全防御　59…パラライズ25%時間短縮　60…武器重さ75%　61…火の攻撃力＋20　62…全攻撃力＋10、武器重さ150%　31・44・55・63・71…以上5点フル装備で通常攻撃100%カット

防具(脚)


アイアンブーツ


レッグガーダー


シルバーブーツ


アクエリアンブーツ


グランダルブーツ


イシリウスグローブ

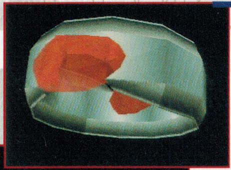

ブローミアハンド


イシリウスブーツ


ブローミアブーツ


風神

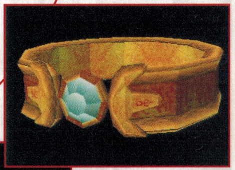
防具(アクセサリー)

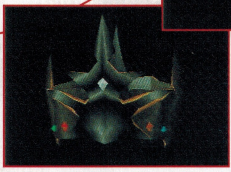

琥珀の腕輪


シルバーリング


イビルリング


緑の腕輪


ゴールドリング


漆黒の腕輪

◆防具

NO.	名称	重さ(kg)	防御力 直接攻撃 切	打	刺	光	防御力 魔法攻撃 毒	炎	土	風	水	HP回復	HP減衰	MP減衰
63	ブローミアハンド	3.4	18	17	16	0	0	0	0	0	0	---	---	---
64	イシリウスグローブ	0.8	13	17	22	0	0	13	0	16	29	---	---	---
65	アイアンブーツ	1.9	2	12	10	0	0	0	0	0	0	---	---	---
66	レッグガーダー	2.2	8	15	8	0	0	0	0	0	0	---	---	---
67	シルバーブーツ	2.9	14	14	15	25	0	0	0	0	0	---	---	---
68	アクエリアンブーツ	2.0	16	12	16	0	0	0	0	0	26	---	---	---
69	グランダルブーツ	1.6	19	31	6	50	0	0	0	0	0	---	---	---
70	風神	0.1	14	11	13	0	0	0	0	24	0	---	---	---

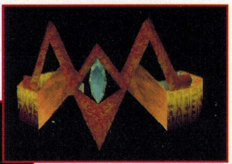
NO.	名称	重さ(kg)	防御力 直接攻撃 切	打	刺	光	防御力 魔法攻撃 毒	炎	土	風	水	HP回復	HP減衰	MP減衰
71	ブローミアブーツ	4.2	17	16	16	0	0	0	0	0	0	---	---	---
72	イシリウスブーツ	1.2	12	20	21	75	0	29	0	19	0	---	---	---
73	緑の腕輪	0.2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	---	---	---
74	イビルリング	0.1	0	0	0	0	12	6	5	5	3	---	---	---
75	シルバーリング	0.1	1	1	1	75	0	0	0	0	0	---	---	---
76	琥珀の腕輪	0.2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	◎	---	---
77	漆黒の腕輪	0.2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	---	---	---
78	ゴールドリング	0.2	0	0	0	5	0	0	0	0	0	---	---	---

※ 64…火の魔力＋20、武器重さ75%　67…毒25%時間短縮　68…水の橋を渡ることが可能　69…走れない、毒・パラライズ・ダーク・カース・スロウ50%時間短縮　70…攻撃ゲージ魔法ゲージの回復が早い　72…風の魔力＋20、毒・パラライズ75%時間短縮　73…体力＋5　74…全属性魔力＋8、体力－30、一定確率で毒に陥る　75…毒75%時間短縮　77…50%の確率で魔法攻撃を完全防御、火・土・風・水の攻撃力＋12　78…パラライズ75%時間短縮

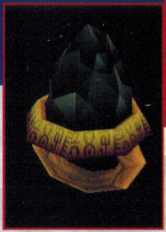
武器・防具アイテム

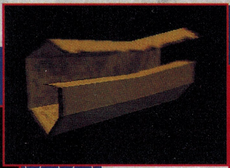

大地の魔除け

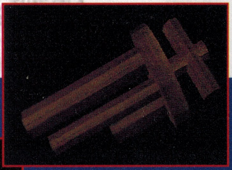

風の首飾り

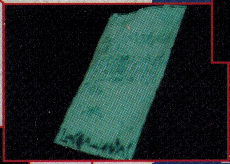

幻の冠

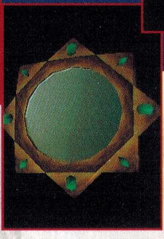

煌の羽

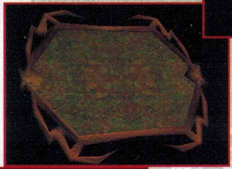

ブラックジュエル


レオンのメモ

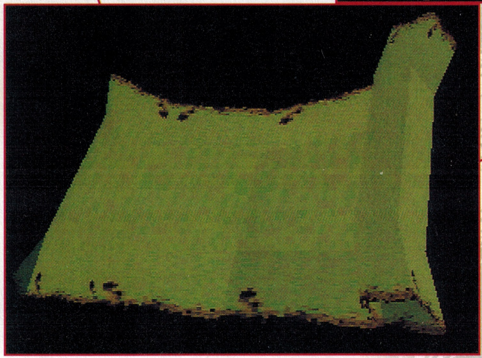

オーデの杖


ミーナのメモ


真理の鏡


精霊の地図

アイテム


ヴァーダイトの地図


薬草


毒消し草

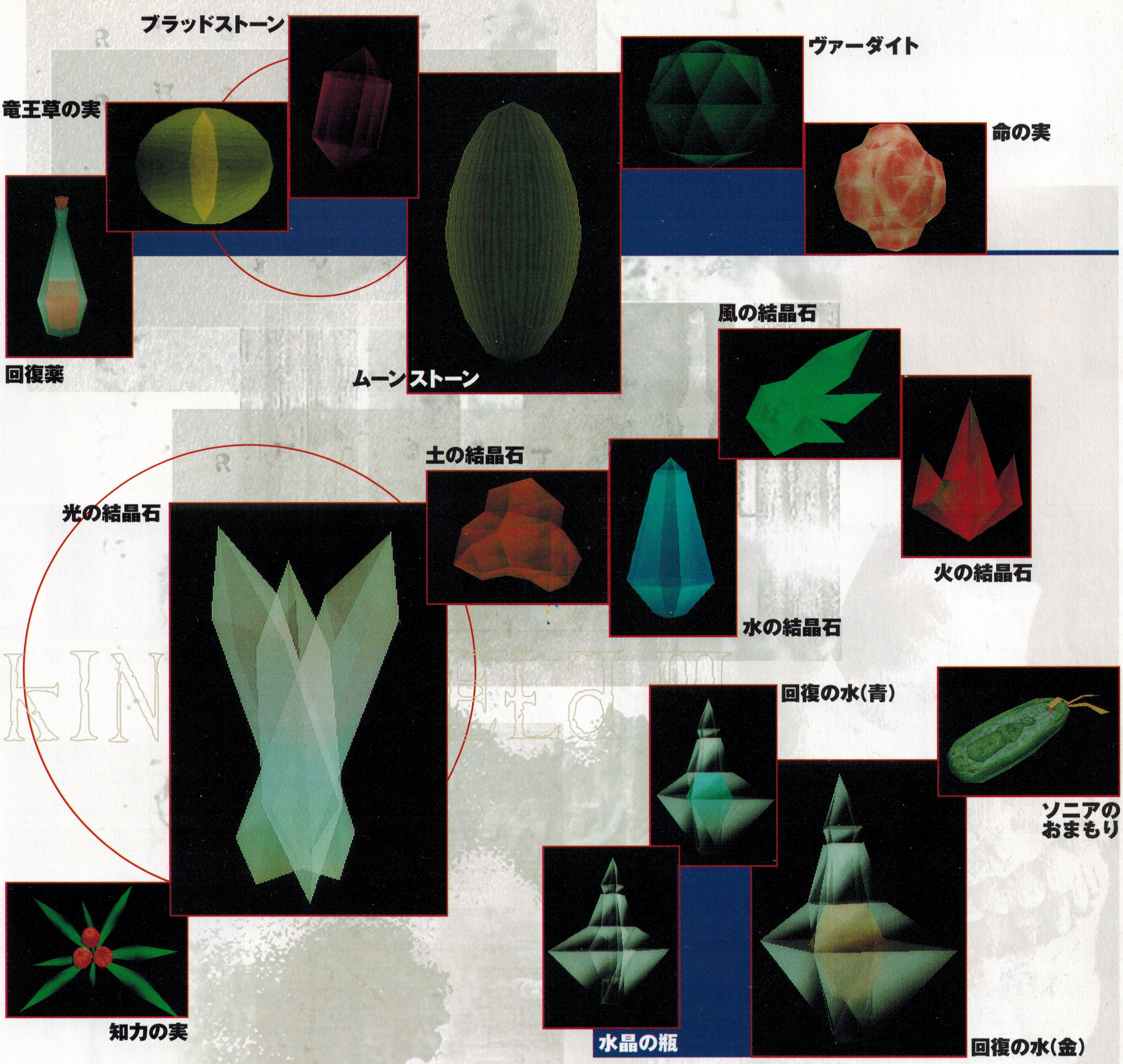
◆防具

NO.	名称	重さ(kg)	防御力									HP回復	HP減衰	MP減衰
			直接攻撃				魔法攻撃							
			切	打	刺	光	毒	炎	土	風	水			
79	大地の魔除け	0.1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	◎	---	---
80	風の首飾り	0.3	5	0	0	0	0	0	0	0	0	---	---	---
81	ブラックジュエル	0.1	0	5	0	0	0	0	0	0	0	---	---	---
82	煌の羽	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	---	---	---
83	幻の冠	0.5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	---	---	◎

※ 79…ダーク・カース・スロウ75%時間短縮　80…風の魔力＋20　81…土の魔力＋20　82…光の魔力＋20、ダーク・カース・スロウ75%時間短縮　83…隠し扉の位置が見える

◆アイテム

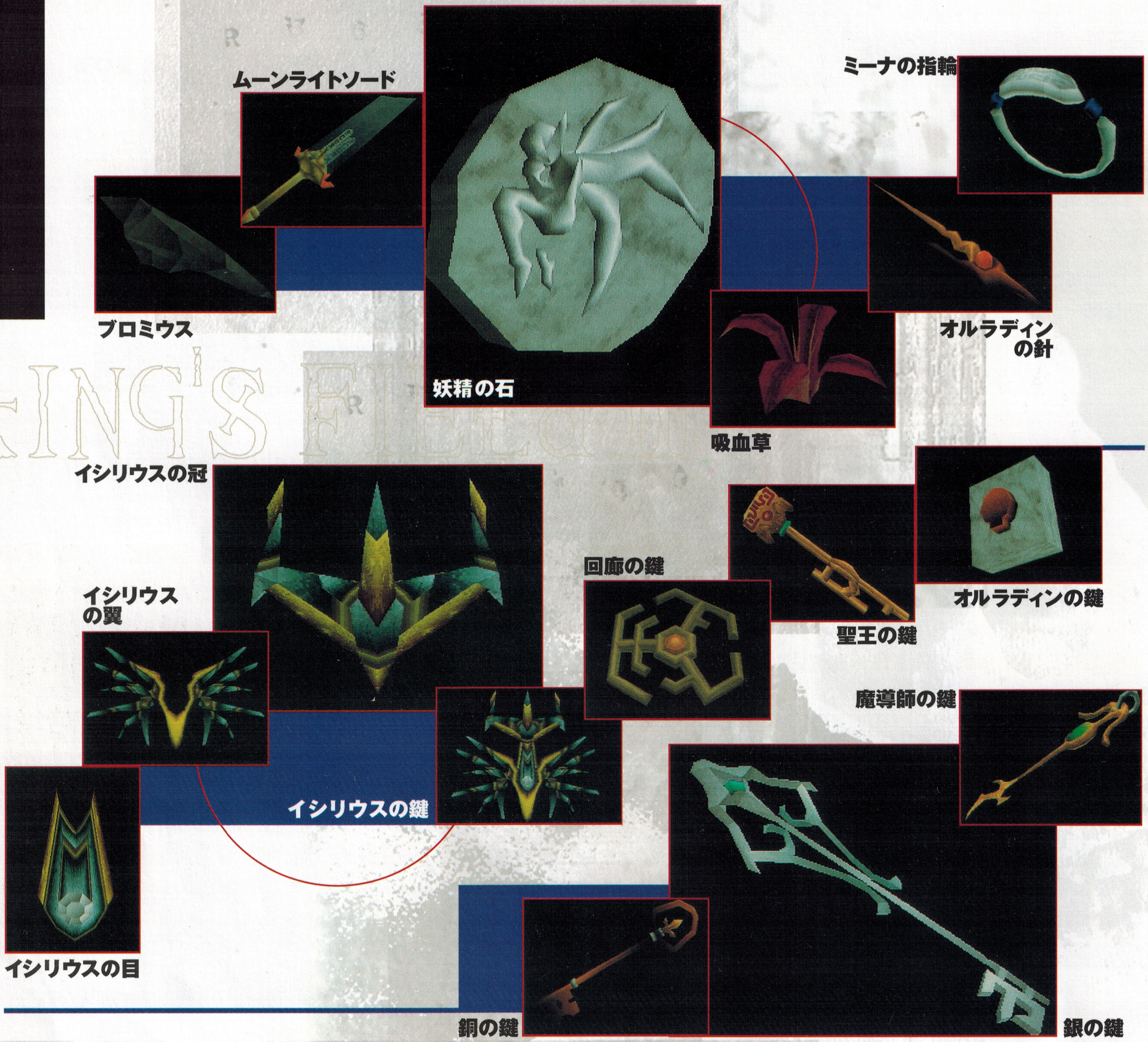
NO.	名称	用途・効果
84	ヴァーダイトの地図	アルフレッドI世が作らせたヴァーダイト国の地図
85	精霊の地図	森の精霊の力で、今まで歩いた道が地図上に示される
86	ミーナのメモ	エルフの商人ミーナが書き残したメッセージ
87	レオンのメモ	レオンがライルに向けて書き残したメッセージ
88	真理の鏡	全ての真実を映し出す鏡。4枚が発見されている
89	オーデの杖	オーデが配置した森の迷路の切り替えスイッチ
90	薬草	消耗したHPを50ポイント癒すことができる
91	毒消し草	解毒作用を持つ薬草。毒を消すと同時にHPも15回復する



◆アイテム

NO.	名称	用途・効果
92	回復薬	消耗したHPを完全に回復することができる
93	竜王草の実	消耗したHPとMPを完全に回復。体の状態変化にも有効
94	ブラッドストーン	毒以外の状態変化を正常な状態に戻す赤い石
95	ムーンストーン	消耗したMPを癒すことができる月の魔力を込めた石
96	ヴァーダイト	全ての属性の魔力が1ポイント増加する
97	命の実	大地の生命力が含まれる樹の実。体力が3増加する
98	知力の実	大地の神ヴォラドが最初に植えた木の実。知力が1増加
99	火の結晶石	火の魔力が込められている魔石。火の魔力が3増加する

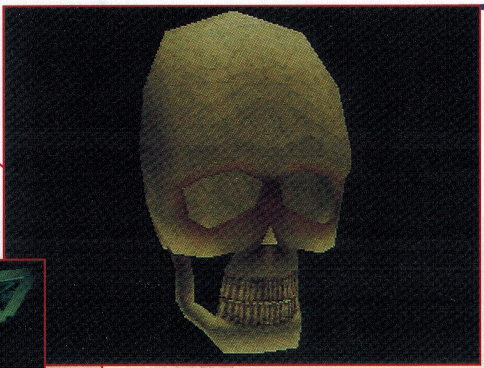
NO.	名称	用途・効果
100	土の結晶石	土の魔力が込められている魔石。土の魔力が3増加する
101	水の結晶石	水の魔力が込められている魔石。水の魔力が3増加する
102	風の結晶石	風の魔力が込められている魔石。風の魔力が3増加する
103	光の結晶石	光の魔力が込められている魔石。光の魔力が3増加する
104	水晶の瓶	水晶で作られた瓶。回復の泉の水を汲んで持ち歩ける
105	回復の水(青)	HPを100回復することのできる聖なる青い水を入れた瓶
106	回復の水(金)	HPを200、MPを100回復し、身体の不調も直せる
107	ソニアのおまもり	ソニアが息子のために作ったおまもり。息子の呪いを解く鍵



◆アイテム

NO.	名称	用途・効果
108	ブロミウス	ドワーフに伝わる特殊金属で、様々な武具の製作が可能
109	ムーンライトソード	シースにより破壊され、力を失ってしまった聖剣
110	妖精の石	ギーラの使い魔である妖精を捕獲し、石化したもの
111	吸血草	毒の通路でかかる原因不明の病に効く特別な薬草
112	オルラディンの針	石化を解く針。それ以外で使うと一定時間魔力が増加する
113	ミーナの指輪	アレフが竜の泉でみつけ、ミーナにあげた指輪
114	イシリウスの目	イシリウスの証の一つ。ラルーゴの泉に導いてくれる
115	イシリウスの翼	イシリウスの証の一つ。カズンの村の泉に導いてくれる

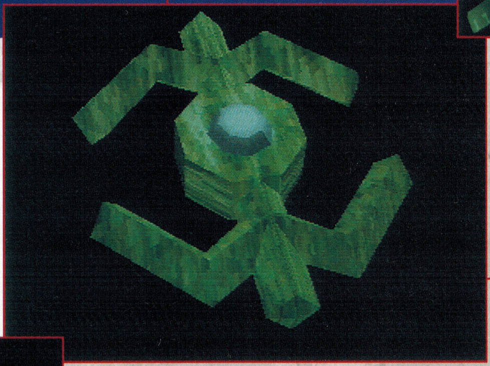
NO.	名称	用途・効果
116	イシリウスの冠	イシリウスの証の一つ。祈りの丘の泉に導いてくれる
117	イシリウスの鍵	イシリウスの3つの証からつくった鍵。各地の泉へ移動できる
118	回廊の鍵	ヴァーダイト城内の大扉の鍵。全部で4個ある
119	聖王の鍵	王家専用の鍵。王家の宝箱を開けるのに必要
120	オルラディンの鍵	大魔導オルラディンの迷宮内の扉と宝箱を開けるための鍵
121	銅の鍵	一般に使用されている宝箱用の万能鍵
122	銀の鍵	商人が多用している特別製の宝箱の鍵
123	魔導師の鍵	解読の呪文がかかった鍵。魔導師の宝箱が開けられる



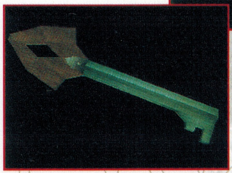
魔王の首



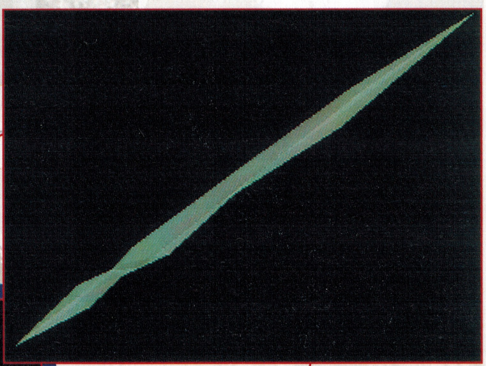
ドワーフの鍵



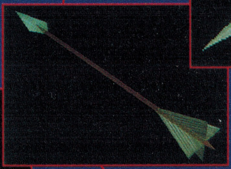
ロドムの鍵



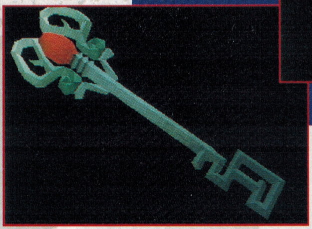
牢の鍵



光の矢



矢



ミーナの鍵

◆アイテム

NO.	名称	用途・効果
124	牢の鍵	城の地下牢の鍵。ロドムも同じ鍵を持っていた
125	ロドムの鍵	守備隊が作った防護壁に付けられている台座の鍵
126	ドワーフの鍵	ドワーフの洞窟内の扉を開けるための重要な鍵
127	魔王の首	大魔導オルラディンの首。彼のダンジョン最後の鍵
128	ミーナの鍵	エルフの商人ミーナの家の鍵
129	矢	ラージボウで打ち出す矢
130	光の矢	エルクリスボウで打ち出す専用の矢

魔法・魔法剣

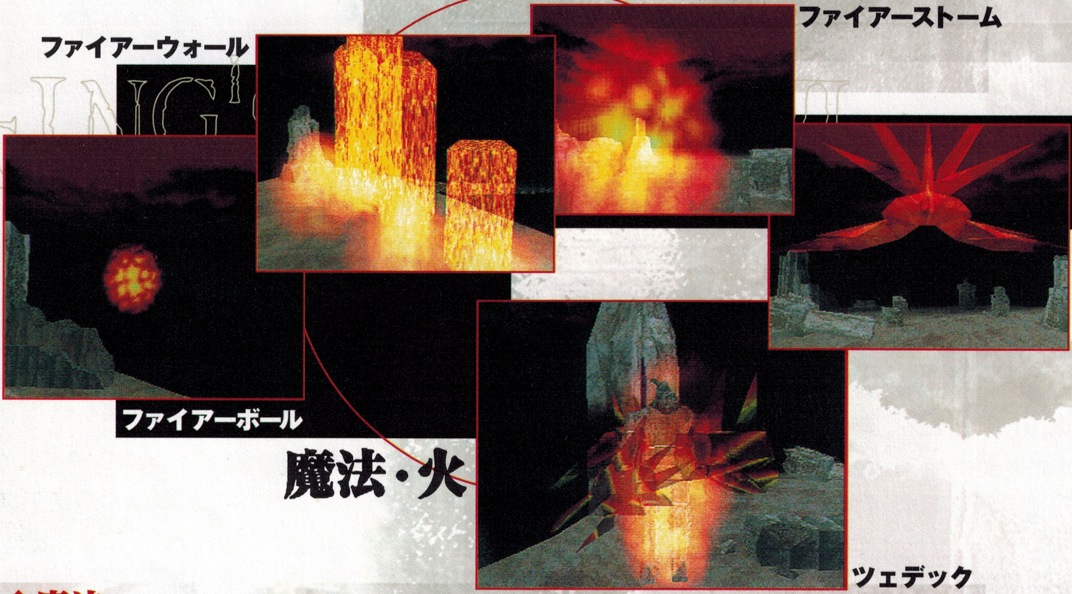
魔法には5つの属性が存在し、そのそれぞれに5種類の魔法がある。各属性には回復魔法、攻撃魔法、補助魔法が存在する。魔法剣は11種あり、内6本は1種類の、残り5本は2種類の技を持っている。

魔法・光



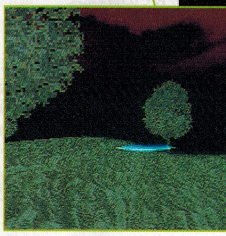
ブレス
フラッシュ
オルラディン
ライト
ライトニングボルト

魔法・火



ファイアーウォール
ファイアーストーム
フレイム
ファイアーボール
ツェデック

魔法・風



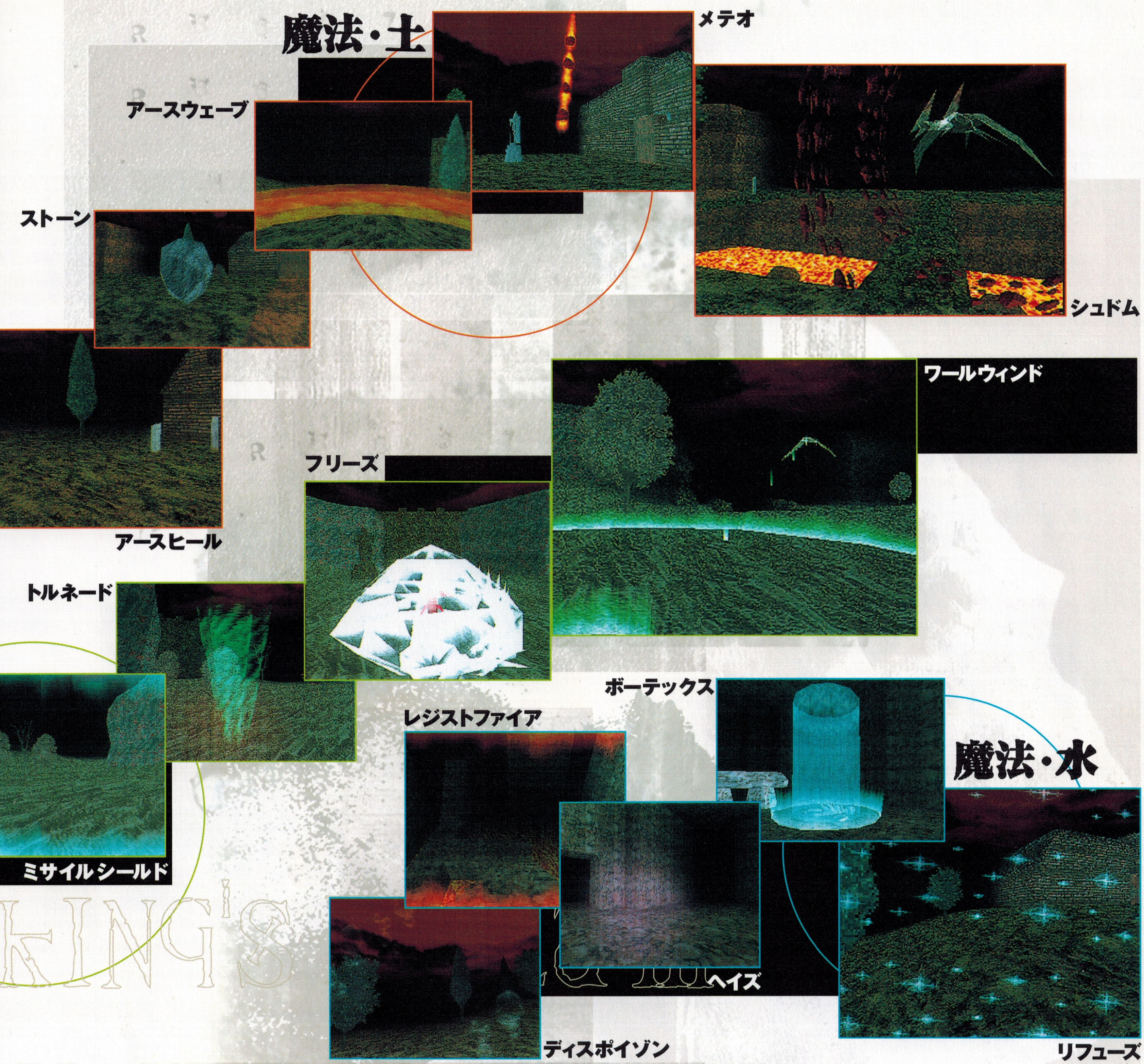
ウィンドカッター

◆魔法

NO.	名称	属性	修得魔力	消費MP	効果
01	ライト	光	10	5	大気中の光を集中させ、明かりを灯す
02	ブレス	光	35	18	HPを200回復すると共に、体の変化もすべて回復する
03	ライトニングボルト	光	50	18	聖なる光球を放ち、衝撃と雷撃で敵を倒す
04	フラッシュ	光	85	24	複数の強力な光エネルギーを、敵に放つ
05	オルラディン	光	115	38	七色に輝く光で、すべての闇を浄化する
06	ファイアーボール	火	20	3	高熱の火球をつくり出し、敵に投げつける
07	ファイアーウォール	火	35	10	火球から壁をつくり、敵を包み込む
08	ファイアーストーム	火	50	15	高熱の火球を複数個つくり出し、敵に投げる

NO.	名称	属性	修得魔力	消費MP	効果
09	フレイム	火	65	28	爆炎の中を炎の鳥が舞い、敵を焼きつくす
10	ツェデック	火	80	36	黒炎龍が舞い、敵を根こそぎ焼き払う
11	ウィンドカッター	風	20	3	鋭利な風刃をとばし、敵を切り刻む
12	ミサイルシールド	風	35	8	強烈な風で衝撃をやわらげ、直接ダメージを軽減
13	トルネード	風	50	20	竜巻を作り、敵に放って吹き飛ばす
14	フリーズ	風	65	26	冷気を凝縮し、氷の龍となって敵に襲いかかる
15	ワールウィンド	風	80	34	幻獣から放たれる真空の衝撃波がすべてを葬り去る
16	アースヒール	土	20	8	天地の力を借りて、HPを80回復する

※　02…パラライズ・ダーク・カース・スロウの状態以外の時の使用は不可　16…HPが100%の状態の時の使用は不可　01・12・22・25…併用可、同一魔法の重ねがけ不可
※　魔力自体は修得条件を満たしていても、各属性の魔導師に会っていなければ魔法を修得することはできない。



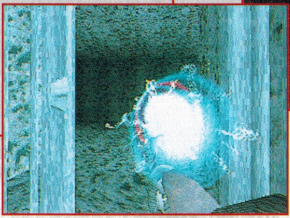
◆魔法

NO.	名称	属性	修得魔力	消費MP	効果
17	ストーン	土	35	10	地中より浮き上がらせた岩石を敵に投げつける
18	アースウェーブ	土	50	17	大地の振動で空間に歪みを生み、衝撃波を出す
19	メテオ	土	65	26	大地と天の星を結び、隕石群を敵に降らせる
20	シュドム	土	80	32	土の衝撃波を放つ双頭龍が美しく舞う
21	ディスポイゾン	水	20	6	水の精霊の力で、体内の毒素を中和する
22	レジストファイア	水	35	8	邪悪な炎によるダメージを軽減する
23	ヘイズ	水	50	19	毒素のある霧を敵に吹きつける
24	ボーテックス	水	65	27	聖なる水の柱の中に敵を封じ込め、浄化させる

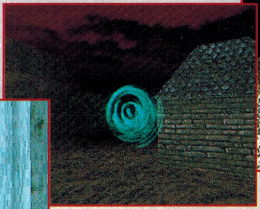
NO.	名称	属性	修得魔力	消費MP	効果
25	リフューズ	水	80	100	聖なる水で結界を張り、すべての攻撃から身を守る

※　21…毒の状態以外の時の使用は不可　01・12・22・25…併用可、同一魔法の重ねがけ不可

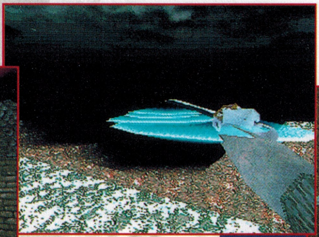
魔法・魔法剣



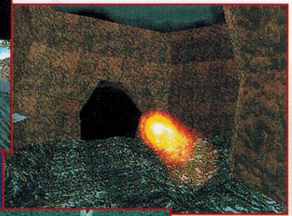
カプリコーンA



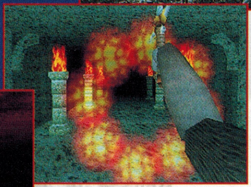
バキュラシアソードA



龍牙A



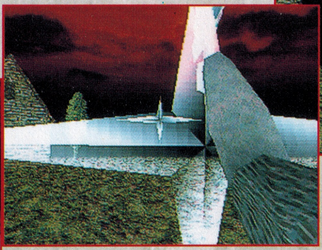
モルグラインアックスA



アノリウムソードA



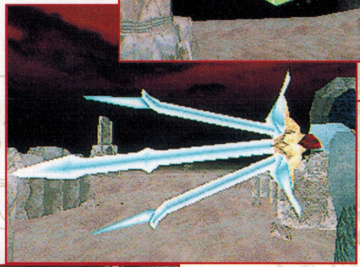
エクセレクターA



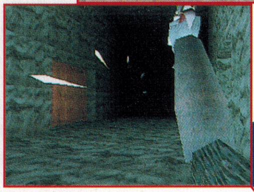
エクセレクターB



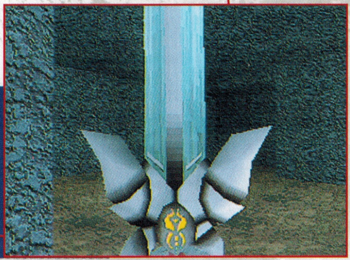
トリプルファングA



トリプルファングB

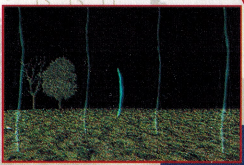


メレル・ウルの剣A

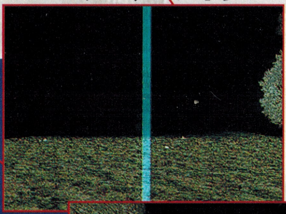


メレル・ウルの剣B

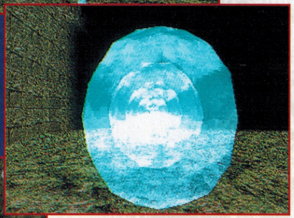
魔法剣



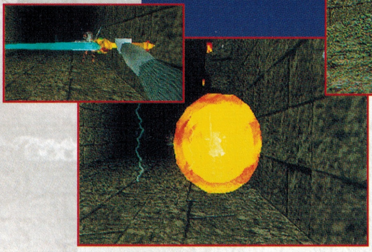
ムーンライトソードA



ダークスレイヤーB



ダークスレイヤーA



ムーンライトソードB

◆魔法剣

NO.	武器名称	消費MP	効果
26	カプリコーンA	23	光球を発射する
27	バキュラシアソードA	23	渦巻きをつくり出し発射する
28	龍牙A	24	ウィンドカッターを1～4発放つ
29	モルグラインアックスA	26	高熱の塊を発射する
30	アノリウムソードA	21	火炎輪を発射する
31	エクセレクターA	24	水晶の弾丸を発射する
32	エクセレクターB	26	十字の水晶の刃を2発発射する
33	トリプルファングA	18	三つ又に分かれる光の弾丸を発射する
34	トリプルファングB	20	フラッシュの魔法を放つ
35	メレル・ウルの剣A	16	最大8本の光の針を飛ばす
36	メレル・ウルの剣B	33	あらゆる攻撃を防ぐ防御態勢を取る
37	ムーンライトソードA	28	三日月型の衝撃波と、4つの雷を発生させる
38	ムーンライトソードB	36	Aタイプより技が出るまでの間が長く、威力が高い
39	ダークスレイヤーA	28	青い光の矢を連射する
40	ダークスレイヤーB	26	一条の青い光の刃を発射する

※　Aの技…ATTACK→MAGICの順にボタンを押す　Bの技…EVENT→ATTACK→MAGICの順にボタンを押す
※　27～31…体力・全魔力が50以上のとき使用可　37…最後のMAGICボタンを押し続けることにより効果を発揮する

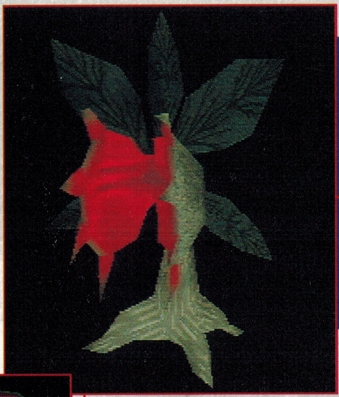
King had regarded as a friend. He could not believe that alre

unknown spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom the

モンスター・魔物

ヴァーダイトには約60種類の魔物が棲息する。Ⅲに登場する魔物はⅠ、Ⅱのように同じ魔物でも登場する場所によって強さが全然違うということはなくなった。前作、前々作の魔物も登場しプレイヤーの中には懐かしみを覚える方もいるであろう。

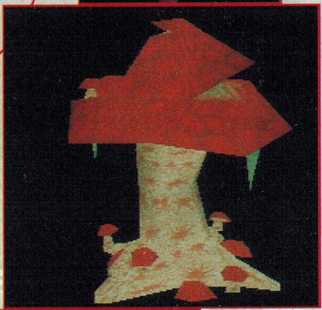
植物

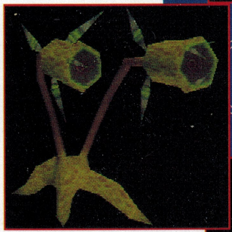

マントラップ


パラストゥール


ヘッドイーター


グレイブポット

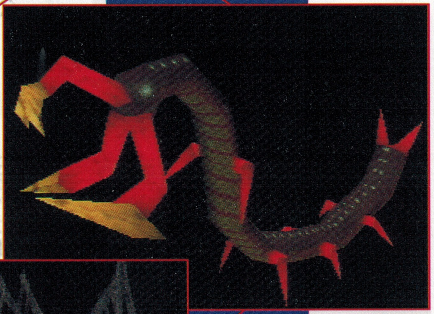

ストゥール


グレイブポット（双頭）

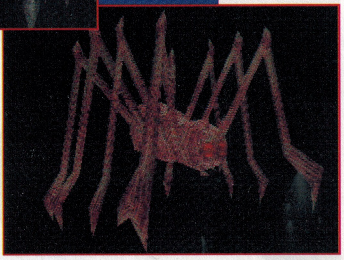

ログストーカー


リーパー

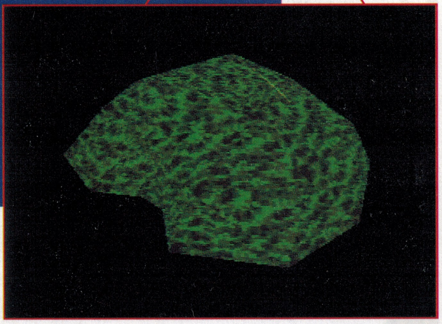
節足動物


ヘルワーム


レッドアイ


ポイゾンレッドアイ

スライム


グリーンスライム

◆魔法剣

NO.	名称	幅	高さ	HP	EX	GOLD	防御力 切	打	刺	聖	炎	土	風	水
01	マントラップ	1000	1625	200	9~11	15	75	55	37	150	45	100	100	200
02	ヘッドイーター	1000	2125	500	40	30	100	80	40	200	50	100	60	200
03	グレイブポット	1400	1897	300	28	20	60	150	150	200	50	100	60	200
04	グレイブポット（双頭）	1400	2120	350	35	25	60	150	150	200	50	100	60	200
05	リーパー	1000	2624	450	45	50	85	65	120	150	80	100	160	200
06	ログストーカー	450	1994	700	72	27	150	160	200	125	80	225	175	200
07	ストゥール	800	1997	200	15	0	47	75	95	150	45	100	60	200
08	ストゥール（大）	2400	5991	500	53	0	47	75	95	150	45	100	60	200

NO.	名称	幅	高さ	HP	EX	GOLD	防御力 切	打	刺	聖	炎	土	風	水
09	パラストゥール	800	1994	600	45	0	57	82	95	150	50	100	100	200
10	ヘルワーム	1000	1000	500	54	25	60	80	100	100	40	200	200	150
11	ヘルワーム（大）	1700	1000	1500	87	25	60	80	100	100	40	200	200	150
12	レッドアイ	800	1488	300	18	13	105	55	60	90	80	200	200	50
13	ポイゾンレッドアイ	900	1711	300	68	30	110	85	60	105	80	200	200	50
14	グリーンスライム	900	600	300	12	25	130	140	50	100	40	80	150	200
15	マミー	400	1944	1400	124	75	150	150	80	60	60	150	150	150
16	スケルトン	300	1812	400	36	20	180	40	150	40	50	40	140	160

※ 各魔物の使用する魔法、特殊攻撃を以下に示す。 02…有毒攻撃 03…毒 04…毒 06…アースボール 07…毒 08…毒 09…麻痺 10…有毒攻撃 11…有毒攻撃 13…毒 14…解毒 15…遅



◆魔物

NO.	名称	幅	高さ	HP	EX	GOLD	防御力 切	打	刺	聖	炎	土	風	水
17	スカルソルジャー	600	1812	500	55	25	180	50	150	40	50	40	140	160
18	スカルマスター	800	2417	600	228	40	250	120	200	70	160	200	200	180
19	アンデッドボーン	300	1800	300	29	0	140	30	150	30	40	30	100	120
20	サイス	600	1820	1000	78	30	140	50	130	80	40	120	120	90
21	サイス(大)	1200	3200	3000	185	30	140	50	130	80	40	120	120	90
22	スカルファイター	750	762	500	99	0	110	50	90	60	40	200	200	200
23	グレイブシャドー	255	1536	200	10	0	50	60	10	30	50	80	80	15
24	レイス	350	1792	180	18	0	50	60	10	30	50	80	80	50
25	ガスト	500	1700	1000	53	0	160	150	100	40	40	140	140	140
26	ウォールゴースト	800	899	500	70	0	50	50	50	160	180	195	155	175
27	ゴース	500	1500	300	77	0	150	150	40	100	200	150	150	200
28	グレーン	800	2000	500	101	0	150	150	50	950	950	950	950	950
29	フェイストラップ	2048	4096	500	108	0	200	200	100	300	350	350	350	350
30	サラマンダー	600	2688	400	70	0	45	45	45	150	200	150	150	150
31	スカルトラップ	800	2000	850	113	0	150	150	90	100	200	150	150	150
32	ケイブル	800	2187	200	45	0	130	130	55	100	150	100	100	100

※　各魔物の使用する魔法、特殊攻撃を以下に示す。　18…17の召喚　19…闇　20…闇、麻痺　21…闇、麻痺　23…闇　24…呪い　26…毒　27…ストーン　28…レイ　29…矢　30…ファイアーボール　31…闇　32…ファイアーボール



◆魔物

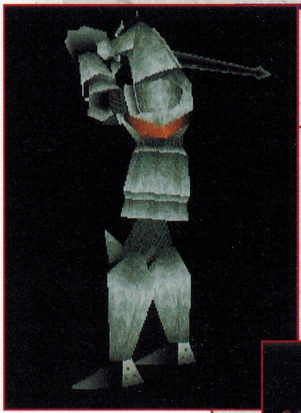
NO.	名称	幅	高さ	HP	EX	GOLD	防御力							
							切	打	刺	聖	炎	土	風	水
33	バイルレント	1400	3136	300	82	0	150	150	80	100	200	150	150	200
34	フレア	600	4000	500	120	0	150	150	50	950	950	950	950	950
35	クレイゴーレム	850	2580	500	73	0	105	150	50	90	150	90	200	120
36	ブロミウスゴーレム	1080	3072	2400	257	0	120	150	130	90	150	500	200	120
37	クランネル	350	1894	670	138	0	250	190	250	190	290	340	300	300
38	リビングスタチュー	400	2127	1400	100	0	140	130	100	90	80	60	80	80
39	リビングスタチュー(大)	600	3190	2000	200	0	140	130	100	90	80	60	80	80
40	ルアストーン	720	2588	1200	132	0	160	190	105	110	130	200	160	200

NO.	名称	幅	高さ	HP	EX	GOLD	防御力							
							切	打	刺	聖	炎	土	風	水
41	ガルダ	700	1800	800	80	40	200	200	100	80	200	200	200	200
42	クルークデーモン	500	1880	600	59	15	120	90	110	100	200	100	20	150
43	ポラリウス	500	2345	900	85	50	150	150	50	100	70	200	200	200
44	レイミア	700	1769	1000	153	0	210	230	210	170	290	210	330	260
45	アルケメーネ	900	1315	800	161	0	260	240	250	175	380	210	230	240
46	パペット	400	1768	1000	105	100	170	180	165	160	180	220	280	250
47	ブラッドデーモン(顔)	2000	1900	1000	135	0	150	150	150	180	160	190	210	195
48	ブラッドデーモン(手)	1300	1375	600	85	0	45	45	80	170	150	200	160	200

※ 各魔物の使用する魔法、特殊攻撃を以下に示す。 33…ファイアーストーム 36…ストーン 37…アイスストーム、レイ 38…ウィンドカッター 39…ウィンドカッター 40…ストーン 41…闇、遅 42…ウィンドカッター 43…ウィンドカッター、アイスストーム 44…ヘイズ 45…ファイアーボール、ファイアーストーム 46…水晶球 47…闇 48…MP吸引

モンスター 魔物

騎士



デスナイト



デスファイター

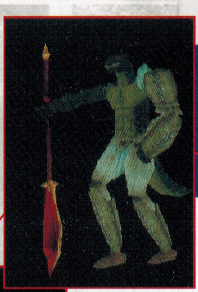


ゲートキーパー



エンペラーガード

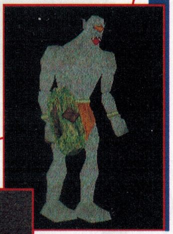
人



ガランリザート



ジャン=アルフレッド=フォレスター



ガランテス

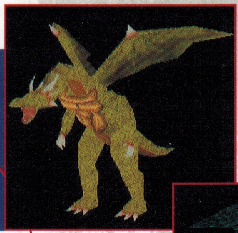


メレル=ウル

竜



シェルドラゴン



ドラゴマスター



ドラゴニュート

◆魔物

NO.	名称	幅	高さ	HP	EX	GOLD	防御力 切	打	刺	聖	炎	土	風	水
49	デーモンロード	800	2515	1600	235	0	300	380	290	230	390	580	360	320
50	デスナイト	1000	2613	2400	160	75	390	270	280	130	430	350	450	350
51	エンペラーガード	800	1804	1800	193	0	240	320	230	210	380	365	390	395
52	ゲートキーパー	450	1500	910	88	25	90	150	100	80	150	150	100	100
53	デスファイター	800	1600	1300	137	0	120	80	100	120	150	150	140	130
54	ガランリザード	800	1924	800	112	40	140	120	90	100	200	500	200	250
55	ガランテス	720	2482	1000	135	5	150	180	120	105	120	500	200	200
56	メレル=ウル	850	1740	3000	1800	0	290	250	210	280	440	460	450	470

NO.	名称	幅	高さ	HP	EX	GOLD	防御力 切	打	刺	聖	炎	土	風	水
57	ジャン=アルフレッド=フォレスター	800	1820	5000	0	0	360	280	250	435	590	590	590	590
58	シェルドラゴン	2000	1800	300	105	0	150	150	150	150	50	150	150	200
59	ドラゴニュート	1040	3096	1650	151	0	250	280	290	230	410	405	420	410
60	ドラゴマスター	1200	3870	2300	373	0	320	240	290	270	445	460	460	450

※ 各魔物の使用する魔法、特殊攻撃を以下に示す。 49…アースボール、ライトニングボルト 51…フラッシュ、アースボール 52…遅、アイスストーム 53…ファイアーボール、ウィンドカッター 54…トルネード、ウィンドカッター 55…ストーン、アースウェイブ 56…魔法剣 57…魔法剣、魔法剣、水晶球、ライトニングボルト 59…ファイアーボール 60…光の輪、ライトニングボルト

Shop相場表

KING'S FIELD III

御存知の通り、キングスフィールド世界のものの値段は店によってすべて違う。何をどこで買った方がお買得なのか、ものを売るときどこが一番高く買ってくれるのか、下の表はそれらの悩みをすべて解決してくれるだろう。
Ⅲに登場するショップは全部で5箇所である。物語中盤以降、ミーナの店は閉店となるので、シルバー系防具が欲しい方は、早めに買い求めておくといいだろう。
なお、ショップで売ってしまったものは、その直後すべてエドの店で売られることとなる。
下表のエドの覧に、すべての売値が記載されているのは、そのためである。

No.	名前	アルマ		ミーナ		ティム		ダディン		エド	
		買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り
01	エクセレクター①	8000	-----	11300	-----	11500	-----	11700	-----	9500	13800
02	エクセレクター②	12000	-----	13500	-----	14000	-----	13500	-----	13000	16500
03	エクセレクター③	23000	-----	24300	-----	25000	-----	25000	-----	23000	29500
04	ロングソード	440	530	420	-----	450	-----	400	-----	0	650
05	ロングソード=フレイム	3800	-----	4300	-----	4800	-----	4500	-----	4000	6300
06	ブロードソード	2000	2300	1900	2100	1670	-----	1500	-----	500	2800
07	シルヴァリオン	3800	-----	4350	-----	4900	-----	5000	-----	4800	7000
08	レイピア	1650	1730	1600	-----	1500	-----	1500	-----	500	2110
09	龍牙	9800	-----	13800	-----	14600	-----	17800	-----	11500	18650
10	カプリコーン	9800	-----	12600	-----	14000	-----	15800	-----	10800	16700
11	グランダルブレード	9000	-----	12000	-----	13100	-----	14300	-----	10500	15500
12	アノリウムソード	9800	-----	12000	-----	14080	-----	15000	-----	11000	16700
13	バキュラシアソード	8500	-----	14000	-----	12350	-----	13000	-----	9500	15400
14	メレル・ウルの剣	15000	-----	20000	-----	21500	-----	18000	-----	19000	25000
15	ダークスレイヤー	15000	-----	29000	-----	31000	-----	30000	-----	26000	36000
16	トリプルファング	15000	-----	24000		26300		26000		23000	31500
17	ムーンライトソード①	16000	-----	29000	-----	32000	-----	30000	-----	26000	36000
18	ムーンライトソード②	17000	-----	34000	-----	35000	-----	37000	-----	33000	43000
19	バトルアックス	610	780	580	-----	450	-----	0	-----	0	880
20	クレセントアックス	1830	-----	1900	2650	1620	-----	1700	-----	1000	3300
21	イビルクレセント	5700	-----	6000	-----	6300	-----	6500	-----	6000	8700
22	モルグラインアックス	7800	-----	8800	-----	10000	-----	11000	-----	9000	13100
23	メイス	540	670	520	-----	450	-----	0	-----	500	800
24	ラージボウ	2800	-----	3300	3850	3500	-----	2800	-----	2000	4400
25	エルクリスボウ	7500	-----	15800	-----	9000	-----	12600	-----	9700	16500
26	モーニングスター	430	-----	400	-----	300	-----	0	-----	100	630
27	ヴォルガード	2950	-----	3100	-----	3480	-----	3300	3650	2700	4300
28	ブラッドスター	2500	-----	3850	-----	4770	-----	4300	-----	2700	5300
29	静寂の杖	13800	-----	8500	-----	13600	-----	13000	-----	12300	17500
30	灼熱の杖	8700	-----	15100	-----	13600	-----	13000	-----	11400	16800
31	レザーヘルム	180	-----	150	-----	100	-----	0	-----	0	350
32	アイアンヘルム	450	610	400	-----	380	-----	350	-----	0	700
33	グレートヘルム	2000	-----	2250	2630	2300	-----	1800	-----	1750	2800
34	オルラディンフード	14000	-----	13800	-----	17500	-----	15000	-----	16000	18000
35	グランダルクラウン	9000	-----	14000	-----	14000	-----	14500	-----	14000	16300
36	ドラゴンヘッド	5800	-----	11800	-----	6000	-----	6750	12000	6300	12900
37	ブローミアヘルム	12000	-----	13850	-----	14800	-----	13700	-----	15000	15500
38	イシリウスヘルム	19000	-----	28000	-----	32000	-----	30000	-----	25000	33000
39	レザープレート	150	-----	130	-----	100	-----	80	-----	0	300
40	アイアンプレート	880	1210	900	-----	750	-----	680	-----	700	1350

No.	名前	アルマ		ミーナ		ティム		ダディン		エド	
		買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り
41	ハイメタルアーマー	3600	-----	4000	-----	3680	-----	3550	-----	3800	4300
42	ファイアメイル	11500	-----	17800	-----	16000	-----	13500	-----	12000	20000
43	オルラディンメイル	15000	-----	24800	-----	20000	-----	21000	-----	22000	26600
44	ブローミアアーマー	15000	-----	16000	-----	16000	-----	15500	-----	17000	18000
45	グランダルメイル	10000	-----	18000	-----	18000	-----	17500	-----	17900	20800
46	イシリウスアーマー	20000	-----	33000	-----	31500	-----	31000	-----	30000	35000
47	レザーシールド	180	270	170	-----	150	-----	100	-----	100	330
48	アイアンシールド	530	680	540	-----	500	-----	500	-----	300	750
49	ヘキリシアム	2300	-----	2800	-----	2000	-----	2300	-----	2000	3000
50	ハイエルフガード	4800	7800	6000	-----	4500	-----	4500	-----	5000	7000
51	龍神	8000	-----	7800	-----	8500	-----	8800	-----	8500	13500
52	オルラディンガード①	500	-----	1000	-----	800	-----	2500	-----	14000	15000
53	オルラディンガード②	500	-----	17000	-----	17300	-----	16000	-----	17000	18000
54	グランダルシールド	8300	-----	14000	-----	13800	-----	13000	-----	13500	15000
55	ブローミアシールド	11000	-----	11400	-----	11000	-----	10700	-----	13000	13300
56	イシリウスシールド	20000	-----	28000	-----	30000	-----	30000	-----	30000	31000
57	レザーグローブ	210	-----	180	-----	90	-----	0	-----	0	350
58	アイアングローブ	500	-----	480	-----	450	-----	0	-----	0	730
59	シルバーアーム	2400	-----	2100	2600	2230	-----	2060	-----	2000	2950
60	雷神	7900	-----	7600	-----	8500	-----	8800	-----	8500	12800
61	ファイアーナックル	8100	-----	12500	-----	11600	-----	9000	-----	9000	13700
62	グランダルアーム	7600	-----	13000	-----	13500	-----	14000	-----	12000	15500
63	ブローミアハンド	12000	-----	13000	-----	13000	-----	12500	-----	13500	14200
64	イシリウスグローブ	20000	-----	29000	-----	28000	-----	26000	-----	28000	30000
65	アイアンブーツ	530	-----	600	-----	480	-----	0	-----	0	750
66	レッグガーダー	900	1350	1000	-----	850	-----	0	-----	1000	1660
67	シルバーブーツ	2700	-----	2300	2850	2420	-----	1800	-----	1300	3100
68	アクエリアンブーツ	4500	-----	6800	-----	8000	-----	6300	-----	6000	8300
69	グランダルブーツ	8200	-----	13500	-----	13500	-----	14000	-----	12000	14800
70	風神	8000	-----	8000	-----	8900	-----	9200	-----	9000	15000
71	ブローミアブーツ	12500	-----	13000	-----	13000	-----	12000	-----	14000	15000
72	イシリウスブーツ	20000	-----	29000	-----	28000	-----	26000	-----	28500	30000
73	緑の腕輪	2150	-----	2000	-----	3100	-----	2000	-----	1900	3800
74	イビルリング	1830	-----	2300	-----	2850	-----	3000	-----	3850	4330
75	シルバーリング	1830	-----	2850	4200	2850	-----	2300	-----	2650	5800
76	琥珀の腕輪	6000	-----	10000	-----	13000	-----	12000	-----	12800	13600
77	漆黒の腕輪	8000	-----	11000	-----	12800	-----	9500	-----	7800	15800
78	ゴールドリング	4000	-----	4000	-----	4000	-----	4000	-----	4000	5000
79	大地の魔除け	4800	-----	3950	-----	6650	-----	4600	-----	3100	7200
80	風の首飾り	9800	-----	12000	-----	10000	-----	9800	-----	10800	12600

Shop相場表

No.	名前	アルマ		ミーナ		ティム		ダディン		エド	
		買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り
81	ブラックジュエル	10000	-----	12000	-----	10000	-----	9500	-----	10000	12300
82	煌の羽	16800	-----	16000	-----	15000	-----	13000	-----	16000	17000
83	幻の冠	8000	-----	8360	-----	9400	-----	11000	-----	12800	13000
84	ヴァーダイトの地図	2320	-----	2500	-----	2500	-----	1650	-----	1280	2800
85	精霊の地図	8300	-----	16000	-----	15500	-----	4800	-----	15000	16000
86	ミーナのメモ	0	-----	0	-----	0	-----	0	-----	0	2000
87	レオンのメモ	0	-----	0	-----	0	-----	0	-----	0	2000
88	真理の鏡	2800	-----	4700	-----	5000	-----	3000	-----	3000	6000
89	オーデの杖	0	-----	0	-----	0	-----	0	-----	0	2000
90	薬草	18	28	20	25	20	-----	20	-----	20	60
91	毒消し草	28	50	30	45	30	-----	30	-----	30	90
92	回復薬	130	-----	150	200	150	180	170	-----	150	350
93	竜王草の実	1600	-----	2100	-----	2000	2500	1800	2600	2000	3000
94	ブラッドストーン	180	280	200	350	230	300	250	-----	200	380
95	ムーンストーン	480	700	500	650	500	600	520	-----	480	810
96	ヴァーダイト	2300	-----	2800	-----	2800	-----	2800	-----	2800	6000
97	命の実	1800	-----	2000	-----	2000	-----	1800	-----	1750	4800
98	知力の実	2000	-----	2500	-----	3300	-----	1000	-----	2800	8500
99	火の結晶石	500	-----	1800	-----	1800	-----	1500	-----	1400	2500
100	土の結晶石	500	-----	1800	-----	1800	-----	1500	-----	1400	2500
101	水の結晶石	500	-----	1800	-----	1800	-----	1500	-----	1400	2500
102	風の結晶石	500	-----	1800	-----	1800	-----	1500	-----	1400	2500
103	光の結晶石	500	-----	2000	-----	1800	-----	1500	-----	1400	3000
104	水晶の瓶	1650	-----	2800	-----	2650	-----	3110	-----	2500	6000
105	回復の水(青)	1650	-----	2800	-----	3650	-----	3800	-----	2500	6500
106	回復の水(金)	1650	-----	2800	-----	5300	-----	4300	-----	2500	6500
107	ソニアのおまもり	0	-----	0	-----	0	-----	0	-----	0	800
108	ブロミウス	1500	-----	15000	-----	7200	-----	16000	-----	14000	23000
109	ﾑｰﾝﾗｲﾄｿｰﾄﾞ(破損)	20000	-----	21000	-----	20000	-----	16000	-----	18000	22000
110	妖精の石	10	-----	50	-----	3000	-----	0	-----	4800	5500
111	吸血草	0	-----	2500	-----	1800	-----	0	-----	1500	2800
112	オルラディンの針	320	-----	880	-----	2950	-----	500	-----	2800	4200
113	ミーナの指輪	1500	-----	1600	-----	1000	-----	1000	-----	800	1800
114	イシリウスの目	20000	-----	28000	-----	25000	-----	18000	-----	28000	30000
115	イシリウスの翼	20000	-----	28000	-----	25000	-----	18000	-----	28000	30000
116	イシリウスの冠	20000	-----	28000	-----	25000	-----	18000	-----	28000	30000
117	イシリウスの鍵	50000	-----	58000	-----	50000	-----	48000	-----	58000	60000
118	回廊の鍵	3000	-----	5000	-----	3000	-----	3000	-----	8000	10000
119	聖王の鍵	3000	-----	28000	-----	3000	-----	3000	-----	25000	30000
120	オルラディンの鍵	280	-----	350	-----	700	-----	2200	3800	500	3300

No.	名前	アルマ		ミーナ		ティム		ダディン		エド	
		買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り
121	銅の鍵	5000	-----	7000	-----	4000	-----	4000	-----	3500	8500
122	銀の鍵	8000	-----	12000	-----	7800	-----	7000	-----	9500	13500
123	魔導師の鍵	13000	-----	15000	-----	18000	-----	14500	-----	16300	22000
124	牢の鍵	0	-----	0	-----	0	-----	0	-----	0	1000
125	ロドムの鍵	500	-----	300	-----	300	-----	0	-----	600	1500
126	ドワーフの鍵	0	-----	0	-----	0	-----	2000	-----	10	3000
127	魔王の首	5000	-----	9500	-----	9000	-----	7000	-----	8000	10000
128	ミーナの鍵	0	-----	0	-----	0	-----	0	-----	10	3000
129	矢	7	-----	8	10	6	-----	8	-----	7	12
130	光の矢	40	-----	40	-----	40	-----	45	50	35	60

odom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed by some unkownst spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom t



資料篇

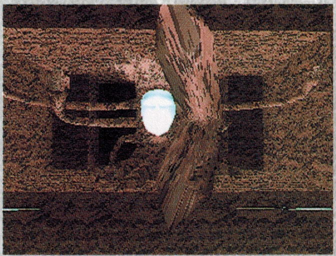
KING'S FIELD I DATA BOOK

GAME SYSTEM

『キングスフィールド』シリーズのゲームシステムの根幹は、この作品で形成された。ここでの行動パターン、探索のリズムは『III』にも受け継がれているのである。

ゲームクリアの目的

タイトル画面でボタンを押すと、ストーリーが語られる。しかし、冒険の理由と最終目的はそこでは語られない。プレイヤーはヴァーダイト王家の墓所で行方不明となった父を探し、あとを追い潜入する。この事変の原因をつくった現国王、ラインハルトIII世を倒し、地上に無事生還することが目的だ。



▲国王の真の姿は異形の魔族であった。

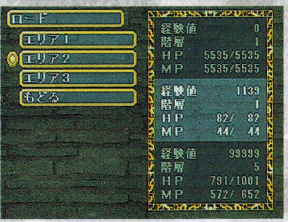
スタート/セーブ/コンティニュー

ゲームを立ち上げると、必ずプレイヤーの操作する主人公、ジャン＝アルフレッド＝フォレスターは迷宮の入り口、地下1層の魔法陣の前にいる。ゲームをクリアするまで、地上に戻ることは不可能だ。以前プレイした箇所からの続きをするには、メニュー画面のシステムでロードを選択する。

最大3つまでセーブできるデータのうち、どれかひとつを選べば、前回最後にセーブしたセーブポイントから再開できる。セーブポイントは十字架の形をしている。(写真参照)なお、本作のメモリーカード使用容量は5ブロック。完全に空いているメモリーカードで3つのセーブデータが入る。『II』はひとつのセーブデータにつき2ブロック、『III』は3ブロックを消費し、『II』は最大で7つ、『III』は5つのデータがセーブできる。



▶5ブロックを消費しているのがおわかりだろうか。



▶「階層」という言葉が表示されるのも「I」ならでは。



▶壁に十字架が貼りついているが、これがセーブポイント。

魔法陣と地図

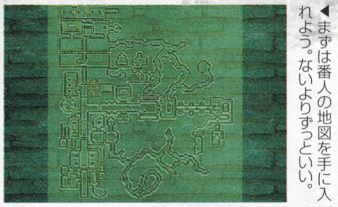
本作には番人の地図、魔導師の地図というふたつの地図がある。簡単に言うと、番人の地図には表示されない部分があり、その不完全な部分を補ったのが魔導師の地図ということになる。なるべく早く、魔導師の地図を入手したほうがいい(とはいっても4層にあるのだが)。ただし『I』のMAPの地形は複雑であり、これらの地図があったとしても道に迷ってしまうかもしれない。

舞台は5層のダンジョンとなっており、各階層は魔法陣をエレベーター代わりに接続されている。

魔法陣は各階層にいくつか設置されていて、それぞれ移動する先は異なっている。



◀1層の魔法陣は矢のトラップの向こうにあり、危険だ。



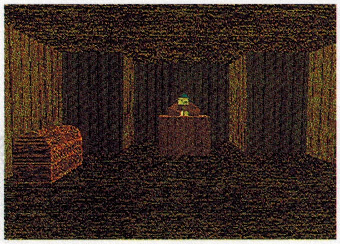
◀まずは番人の地図を手に入れよう。ないよりずっといい。

ふたつの商店

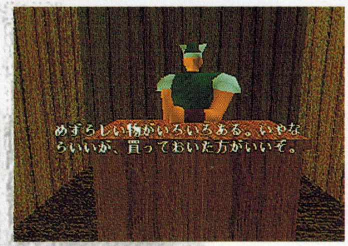
利用する機会はそう多くはないだろうが、商店はふたつある。

ライト商会とギルの店がそれで、全体としてはギルの店のほうが高値な感じだが、アイテムにより購入・売却価格の上下があり、実際には一長一短。本書のアイテムリストの価格覧を参照し、おトクなほうを選んでアイテムの売買に励んでもらいたい。

『キングスフィールド』の舞台である王家墓所は5層構造であるが、回復の泉やこのふたつの商店は1層に集中している。ゲームスケールが小さめなためか、1層を拠点として最後まで探索を続けることになるようだ。超難解、と評判をとるゆえんであろうか。



▲『III』では屍となって再出演する。



▲1層の東北部にいる。いいアイテムがある。

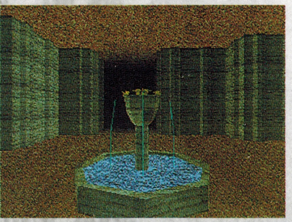
死亡/回復/状態変化/レベルアップ/クラス

主人公のジャンは、HPが0になると死亡する。またこの墓所の中には断崖が少なからず存在し、ここから落下してもやはり死ぬ。

死んでしまった場合、通常はスタート地点である1層の魔法陣に戻される。以前の続きから再開したいときは、最後にセーブした地点からやり直すほかはない。ただし、竜王草の実を持っていた場合には、所持金やアイテム、経験値はそのままに、竜の泉で復活することができる。

この竜の泉は「回復の泉」とも呼ばれ、探索の拠点となる貴重な回復の場所である。本作には、宿屋が存在しないのだ。薬草、毒消し草、回復薬、竜王草の葉、竜王草の実などで回復するしかない。あとはなるべく魔力を高め、ヒーリング、ディスポイゾン、ブレスの回復魔法を早く覚えることだろう。一部MPを回復する装備もあるのだが、登場するのは後半であり、前半は耐える展開になる。

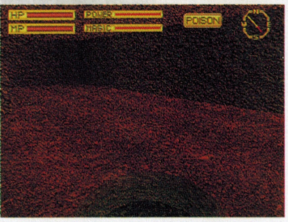
成長に関してはアイテムに左右される部分はほとんどない。レベルアップ＝成長だ。なお、本作にはクラスというものが存在するが、これは体力と魔力の成長具合に応じて付与される称号のようなものだと思っていただきたい。



▶竜の杯を神殿に奉納しないと使えない。



▶本作ではその重要度は計り知れないものがある。



▶ステータス異常が画面に表示されるのでわかりやすい。



経験値	1139
レベル	9
クラス	MAGE
HP	82/ 82
MP	44/ 44
状態	正常
ゴールド	58082
体力	31
魔力	57
総合攻撃力	87
総合防御力	127

経験値	99999
レベル	48
クラス	[illegible]
HP	792/1001
MP	573/ 652
状態	正常
ゴールド	14122
体力	154
魔力	208
総合攻撃力	87
総合防御力	127

▲魔力と体力のバランス、数値の大きさによってつく称号は異なる。

FLOW CHART

迷宮をしらみつぶしに歩きまわればクリアできるゲームだが、逆に言うと『Ⅲ』のようにルートがはっきりしないぶん、攻略が難しいとも言える。レベル上げも含めた推奨ルートをお伝えしよう。

王家墓所1層

・まず、ろくな回復手段がなく、しかもあらゆる力が弱い開始直後は無用な戦闘を避けなければならない。戦闘を避けつつ、MAP南東のあたりにある「竜の杯」をとりに行き、それをMAP上部の奥にある竜の神殿に奉納する。すると、竜の泉が復活するので、そこを回復場所・行動の拠点とし、レベル上げを地道に行なう
・壁に開いた穴から無限にヘッジスパイダーが出てくる箇所があり、ここで経験値を稼ぐ。1800ゴールドが貯まった時点でいったん切り上げ、ギルの店で「金の十字架」を購入する
・このヘッジスパイダーの出てくる場所の近隣にハンスの死体があり、この死体を調べて「番人の地図」を手に入れる
・墓所教会で神父に会い、「金の十字架」と「死者の鍵」を交換する
・「死者の鍵」で今まで入れなかった部分に侵入し、一般市民墓所の奥、行き止まりにあるスイッチを押す
・2層に向かう魔法陣の直前を飛び交っていた矢の罠が停止するので、そこを通り、2層へ向かう

王家墓所2層

・MAP中央部で「真理の鏡」を手に入れる
・MAP東南でヘッドイーターを倒し「地下牢の鍵」を手に入れる。
・MAP最南東にいる賢者に「真理の鏡」を渡し「ヒーリング」の魔法を教えてもらう
・賢者のいる部屋の手前で「水の封印石」をとる
・MAP北東にいる詩人、ハインツ=ルーパートに「竜王草の実」を渡し「竪琴」と交換してもらう。この時点で「竜王草の実」を所持していない場合、地下牢に「竜王草の実」があるので、そちらをまわってから、詩人のもとに行けばいい
・MAP最北部で「土の封印石」をとる
・「地下牢の鍵」を用い牢へ侵入し、奥にいる竜の妖精、ミーリアを助ける。もしこの時点で「竪琴」を入手しておらず、かつ「竜王草の実」を所持していない場合、地下牢内で「竜王草の実」を拾得し、詩人に渡して「竪琴」と交換してもらう
・断崖の手前で「竪琴」を鳴らして橋を架け、3層へと降りる

王家墓所3層

・MAP東部の広間で前々王ランドルフ8世と会い、魔法ファイアーボールを継承し、墓前室(王家の墓)の封印を解いてもらう
・広間のすぐ上の廊下で「火の封印石」をとる
・MAP南東部で「風の封印石」をとる
・MAP西部の4つの台座に封印石をはめる。左上の台座には土、左下には火、右上には風、右下には水の封印石を、それぞれセットする
・4つの台座の中心を通る1本道の封印(重石)が取り除かれ、道が開かれるのでそこを通り、4層へと向かう

王家墓所4層

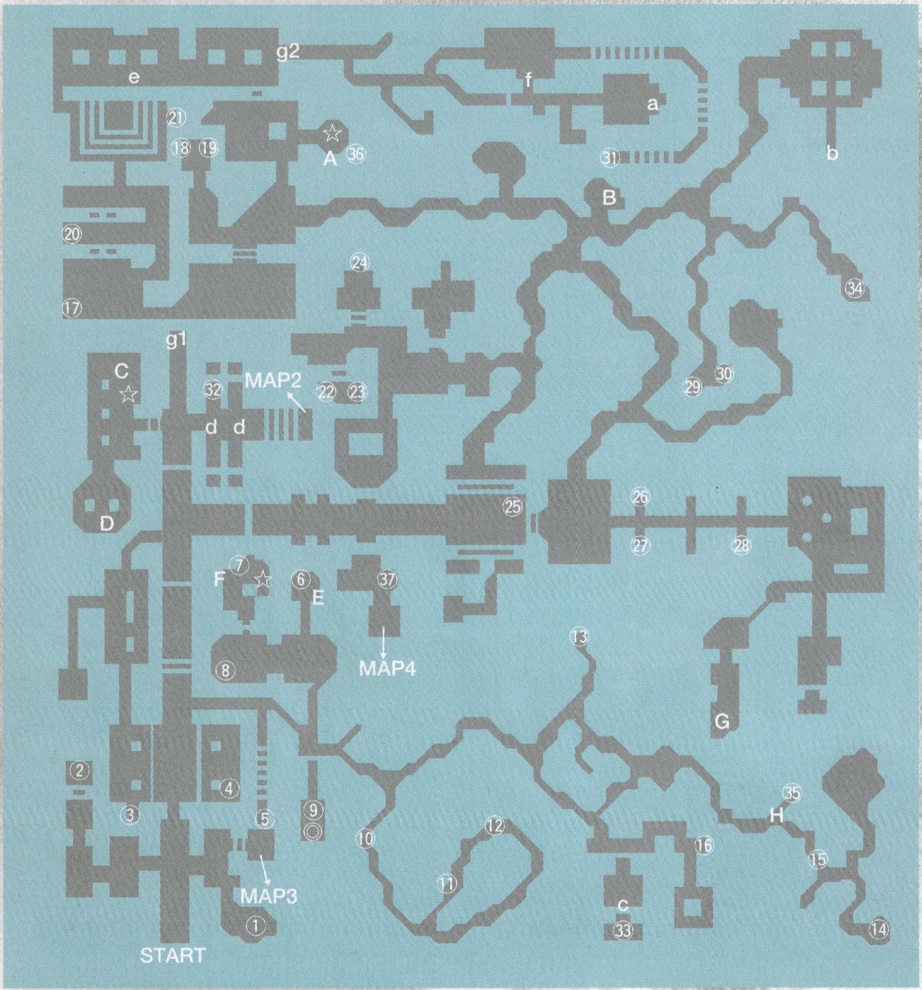
・MAP西部の部屋で回転している岩を避けながら「魔導師の地図」を入手する
・MAPの端をぐるりと周回し、北東の鍵のかかっていない扉から土星宮(MAP中央部)に侵入する
・MAP最上部で「魔導師の鍵」を入手する
・MAP中央付近の墓で「ドラゴンソード」を入手する
・土星宮から侵入できる玄室で「フェザーブーツ」を入手する
・MAP中央部でダークウィザード(黒魔導師)を倒し、5層へと向かう

王家墓所5層

・竜の妖精に会い、ドラゴンソードを「ムーンライトソード」にしてもらう
・1層から3層までの封印が解けるので、封印されていた扉を開けに戻り、重要アイテムを奪取する
・隠し扉から見えない橋を通り、魔法陣でワープを繰り返し、MAP最南部へ行き、そこでラインハルトⅢ世を倒す
・戻って魔法陣を踏むとエンディングになる

KING'S FIELD

MAP1 王家墓所１層



☆はセーブポイント、◎は回復の泉を示す（以下のMAPも同様）

消息を絶った父の手がかりはいぜんとして知れない
竜の泉を復活させ、探索の拠点とする

必ず踏まなければいけないわらしべ長者式の手順がある。竜の杯（35）を竜の神殿（b）へ奉納し、竜の泉（回復の泉）を復活させる。1800Gを工面して金の十字架をギルの店（G）で買い、教会の神父ジューダス＝クロス（C）に渡し死者の鍵と交換する。死者の鍵があると（g1）を直接通過できて早道になり、（g2）を通過すると2層へ降りる直前の矢の飛び交う罠（d）を解除するスイッチ（a）を操作することができる。そして魔法陣を踏み、下層へ。

戦闘から何からとにかく厳しいMAPであり、いくら道筋を示したところで、プレイヤーのアクション的な技能がなければ踏破することはできないだろう。竜の泉（回復の泉）を復活させるまでに一度も戦闘しないで済めば運がいいほうだが、とにかくこのイベントをクリアしないことにはじっくり攻略できない。稼ぎのポイントはフローチャートでも触れたe地点で。

拾得物

No.	アイテム名	入手場所	必要条件
01	薬草	樽	なし
02	スモールシールド	宝箱	なし
03	薬草	樽	なし
04	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
05	薬草	墓石	なし
06	回復薬×2 アイアンマスク	宝箱	ライト家の鍵
07	薬草	樽	なし
08	回復薬	ベッド	なし
09	毒消し草 薬草	地面	なし
10	薬草	地面	なし
11	薬草	地面	なし
12	毒消し草	地面	なし
13	ブラッドストーン	骸骨	なし
14	ブレストプレート	死体	なし
15	薬草	地面	なし
16	薬草	地面	なし
17	ナイトソード	宝箱	なし
18	ブラッドストーン	宝箱	なし
19	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
20	ブラッドストーン	地面	なし
21	ブラッドストーン	骸骨	なし
22	ブラッドストーン	死体	なし
23	毒消し草	地面	なし
24	ガントレット	宝箱	なし
25	ブラッドストーン	墓石	なし
26	薬草	地面	なし
27	薬草	地面	なし
28	毒消し草	地面	なし
29	薬草×3	樽	なし
30	回復薬 ブラッドストーン	ベッド	なし
31	モーニングスター	宝箱	なし
32	ブラッドストーン	地面	なし
33	ミストクラウン	宝箱	地下5層でミーリアに会う
34	ライト家の鍵	地面	なし
35	竜の杯	学者の骨	なし
36	番人の地図	ハンスの死体	なし
37	双頭竜の腕輪	宝箱	なし

人物・イベント

場所	名前
A	ハンス＝オールマン
B	ニコラス＝オールマン
C	ジューダス＝クロス
D	オジー＝ランバルク
E	ウィルフレッド＝ライト
F	バスク＝クライズ
G	ギル＝バッカス
H	エリック＝ウィルソン
a	スイッチ
b	竜の神殿
c	封印扉
d	トラップ
e	ヘッジスパイダー
f	隠し扉
g	死者の鍵が必要

FLOW CHART

迷宮をしらみつぶしに歩きまわればクリアできるゲームだが、逆に言うと『Ⅲ』のようにルートがはっきりしないぶん、攻略が難しいとも言える。レベル上げも含めた推奨ルートをお伝えしよう。

王家墓所1層

- まず、ろくな回復手段がなく、しかもあらゆる力が弱い開始直後は無用な戦闘を避けなければならない。戦闘を避けつつ、MAP南東のあたりにある「竜の杯」をとりに行き、それをMAP上部の奥にある竜の神殿に奉納する。すると、竜の泉が復活するので、そこを回復場所・行動の拠点とし、レベル上げを地道に行なう
- 壁に開いた穴から無限にヘッジスパイダーが出てくる箇所があり、ここで経験値を稼ぐ。1800ゴールドが貯まった時点でいったん切り上げ、ギルの店で「金の十字架」を購入する
- このヘッジスパイダーの出てくる場所の近隣にハンスの死体があり、この死体を調べて「番人の地図」を手に入れる
- 墓所教会で神父に会い、「金の十字架」と「死者の鍵」を交換する
- 「死者の鍵」で今まで入れなかった部分に侵入し、一般市民墓所の奥、行き止まりにあるスイッチを押す
- 2層に向かう魔法陣の直前を飛び交っていた矢の罠が停止するので、そこを通り、2層へ向かう

王家墓所2層

- MAP中央部で「真理の鏡」を手に入れる
- MAP東南でヘッドイーターを倒し「地下牢の鍵」を手に入れる。
- MAP最南東にいる賢者に「真理の鏡」を渡し「ヒーリング」の魔法を教えてもらう
- 賢者のいる部屋の手前で「水の封印石」をとる
- MAP北東にいる詩人、ハインツ=ルーパートに「竜王草の実」を渡し「竪琴」と交換してもらう。この時点で「竜王草の実」を所持していない場合、地下牢に「竜王草の実」があるので、そちらをまわってから、詩人のもとに行けばいい
- MAP最北部で「土の封印石」をとる
- 「地下牢の鍵」を用い牢へ侵入し、奥にいる竜の妖精、ミーリアを助ける。もしこの時点で「竪琴」を入手しておらず、かつ「竜王草の実」を所持していない場合、地下牢内で「竜王草の実」を拾得し、詩人に渡して「竪琴」と交換してもらう
- 断崖の手前で「竪琴」を鳴らして橋を架け、3層へと降りる

王家墓所3層

- MAP東部の広間で前々王ランドルフ8世と会い、魔法ファイアーボールを継承し、墓前室(王家の墓)の封印を解いてもらう
- 広間のすぐ上の廊下で「火の封印石」をとる
- MAP南東部で「風の封印石」をとる
- MAP西部の4つの台座に封印石をはめる。左上の台座には土、左下には火、右上には風、右下には水の封印石を、それぞれセットする
- 4つの台座の中心を通る1本道の封印(重石)が取り除かれ、道が開かれるのでそこを通り、4層へと向かう

王家墓所4層

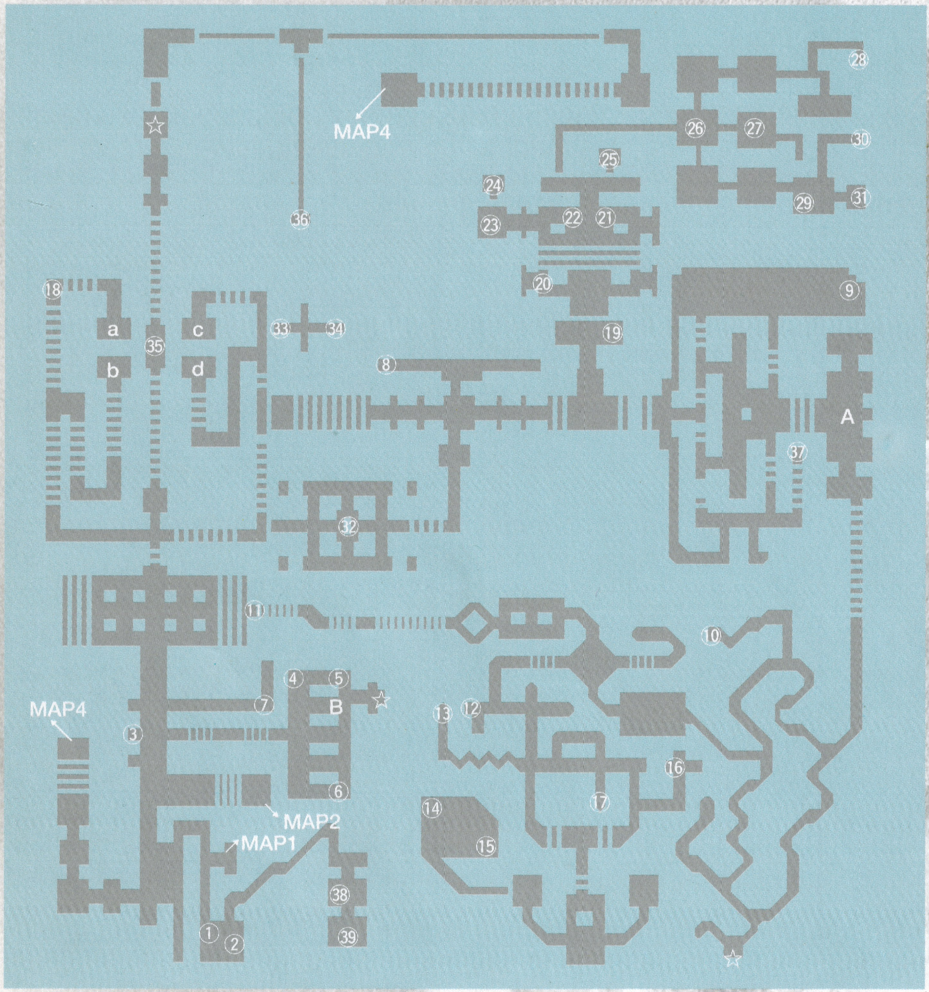
- MAP西部の部屋で回転している岩を避けながら「魔導師の地図」を入手する
- MAPの端をぐるりと周回し、北東の鍵のかかっていない扉から土星宮(MAP中央部)に侵入する
- MAP最上部で「魔導師の鍵」を入手する
- MAP中央付近の墓で「ドラゴンソード」を入手する
- 土星宮から侵入できる玄室で「フェザーブーツ」を入手する
- MAP中央部でダークウィザード(黒魔導師)を倒し、5層へと向かう

王家墓所5層

- 竜の妖精に会い、ドラゴンソードを「ムーンライトソード」にしてもらう
- 1層から3層までの封印が解けるので、封印されていた扉を開けに戻り、重要アイテムを奪取する
- 隠し扉から見えない橋を通り、魔法陣でワープを繰り返し、MAP最南部へ行き、そこでラインハルトⅢ世を倒す
- 戻って魔法陣を踏むとエンディングになる

KING'S FIELD

MAP3 王家墓所3層



ランドルフ8世が火の魔力、たしかに受け取った——
封印石を収め、道をふさぐ重石を除ける

MAP西部の4つの台座に封印石をセットし、封印（重石）を解除して4層へ向かうのが目的。4つのうちふたつは2層で手に入れているので、残りふたつを探す。順路を考えると、まず火の封印石（9）はランドルフ8世（A）の許を訪れるときについでにとり、そのあと南下して風の封印石をとるのがいいだろう。あとはMAP左側にある封印の台座に封印石を収めるだけ。この台座がある「祈りの塔」は外周部分が完全な断崖絶壁で、当然落ちたら死ぬことになる。敵と戦ったりアイテムを拾ったりするときには慎重に行動しよう。さて、aに土の封印石、bに火の封印石、cに風の封印石、dに水の封印石を置いたなら封印は解かれる。

4層へ下る1本道の途中には自動的に回復できる場所とセーブポイントがあり、非常に助かる。

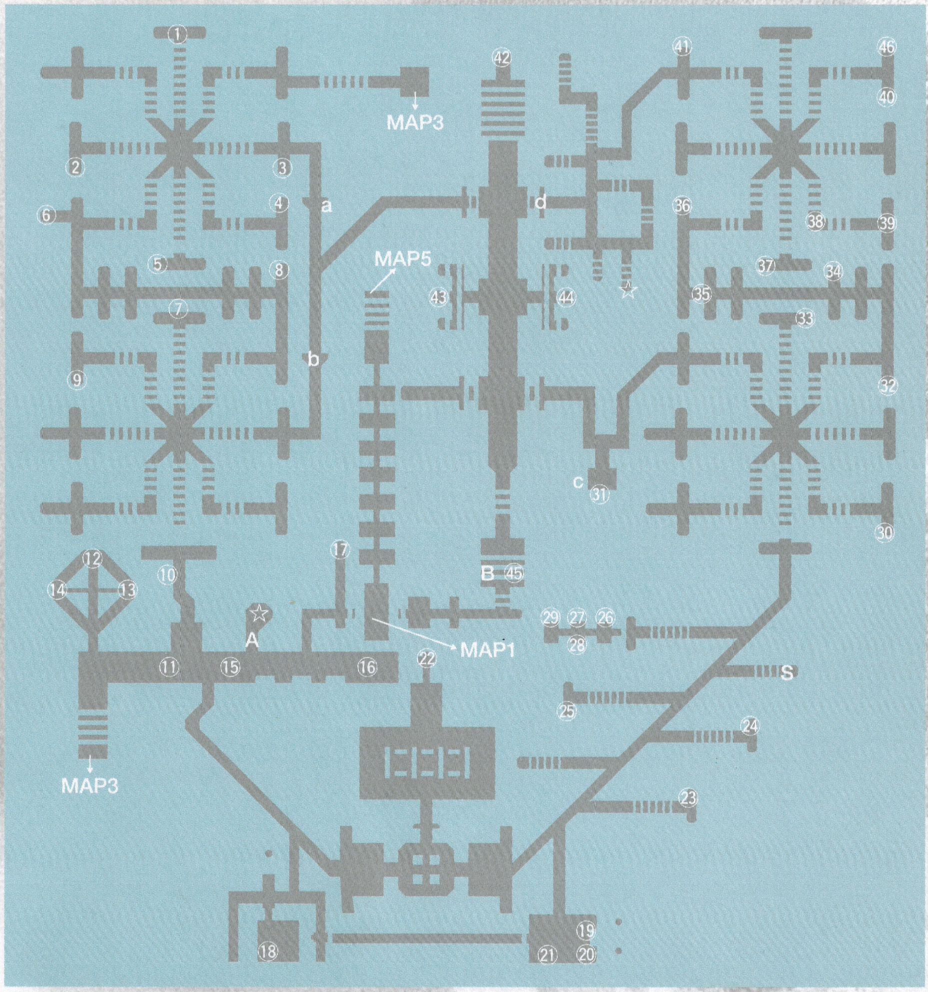
拾得物

No.	アイテム名	入手場所	必要条件
01	毒消し草 薬草	樽	なし
02	薬草	地面	なし
03	ブラッドストーン	地面	なし
04	薬草×2	地面	なし
05	幻の杖	死体	なし
06	薬草×3 毒消し草 ブラッドストーン	樽	なし
07	薬草	地面	なし
08	ヴァーダイト	宝箱	なし
09	火の封印石	宝箱	なし
10	竜王草の葉	地面	なし
11	竜王草の実	空中	なし
12	竜王草の葉	宝箱	なし
13	竜王草の実	宝箱	なし
14	竜王草の葉	地面	なし
15	タワーシールド	宝箱	なし
16	風の封印石	宝箱	なし
17	ブラッドマスク	宝箱	なし
18	竜王草の葉	地面	なし
19	ブラッドストーン	宝箱	なし
20	薬草	地面	なし
21	コリシュマルド	宝箱	なし
22	タワーシールド	宝箱	なし
23	ブラッドストーン	骸骨	なし
24	ファイアメイル	宝箱	なし
25	フレイムソード	宝箱	なし
26	竜王草の葉	墓石	なし
27	ブラッドストーン	骸骨	なし
28	幻の杖	宝箱	なし
29	竜王草の実	空中	なし
30	ライトリング	宝箱	なし
31	竜王草の実	地面	なし
32	竜王草の実	空中	なし
33	クレセントアックス	宝箱	死者の鍵
34	トリプルファング	宝箱	なし
35	竜王草の実	空中	なし
36	真理の鏡	宝箱	なし
37	幻の杖	宝箱	なし
38	竜王草の葉	地面	なし
39	フォレストアーマー	宝箱	5層でミーリアに会う

人物・イベント

場所	名前
A	ランドルフ8世
B	エリック=ブレア
a	土の封印石台座
b	火の封印石台座
c	風の封印石台座
d	水の封印石台座

MAP4 王家墓所4層



拾得物

No.	アイテム名	入手場所	必要条件
01	薬草×3	地面	なし
02	竜王草の実	空中	なし
03	毒消し草	地面	なし
04	幻の杖,薬草×2	宝箱	魔導師の鍵
05	バスタードソード	地面	なし
06	竜王草の実	墓石	なし
07	竜王草の実	空中	なし
08	タワーシールド	地上	なし
09	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
10	薬草	地面	なし
11	竜王草の葉	死体	なし
12	竜王草の実	空中	なし
13	魔導師の地図	宝箱	なし
14	幻の杖	宝箱	なし
15	ブラッドストーン	死体	なし
16	ショートソード	死体	なし
17	竜王草の葉	地面	なし
18	ストーンハンド	宝箱	なし
19	ブラックドラゴン	宝箱	なし
20	ムーンストーン	墓石	なし
21	竜王草の実	墓石	なし
22	幻の杖	棺桶	なし
23	ブラッドストーン	墓石	なし
24	ナイトソード	宝箱	なし
25	薬草×2	墓石	なし
26	薬草	宝箱	なし
27	レッグガーダー	宝箱	なし
28	竜王草の実	空中	なし
29	シャドウブレード	宝箱	なし
30	薬草	地上	なし
31	ドラゴンソード 薬草×14	墓石	なし
32	幻の杖	宝箱	なし
33	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
34	薬草	地面	なし
35	薬草	地面	なし
36	ヴァーダイト	墓石	なし
37	毒消し草	地面	なし
38	薬草	地面	なし
39	薬草×2	地面	なし
40	薬草	地面	なし
41	薬草	地面	なし
42	魔導師の鍵	宝箱	なし
43	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
44	フェザーブーツ	宝箱	魔導師の鍵
45	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
46	薬草	地面	なし

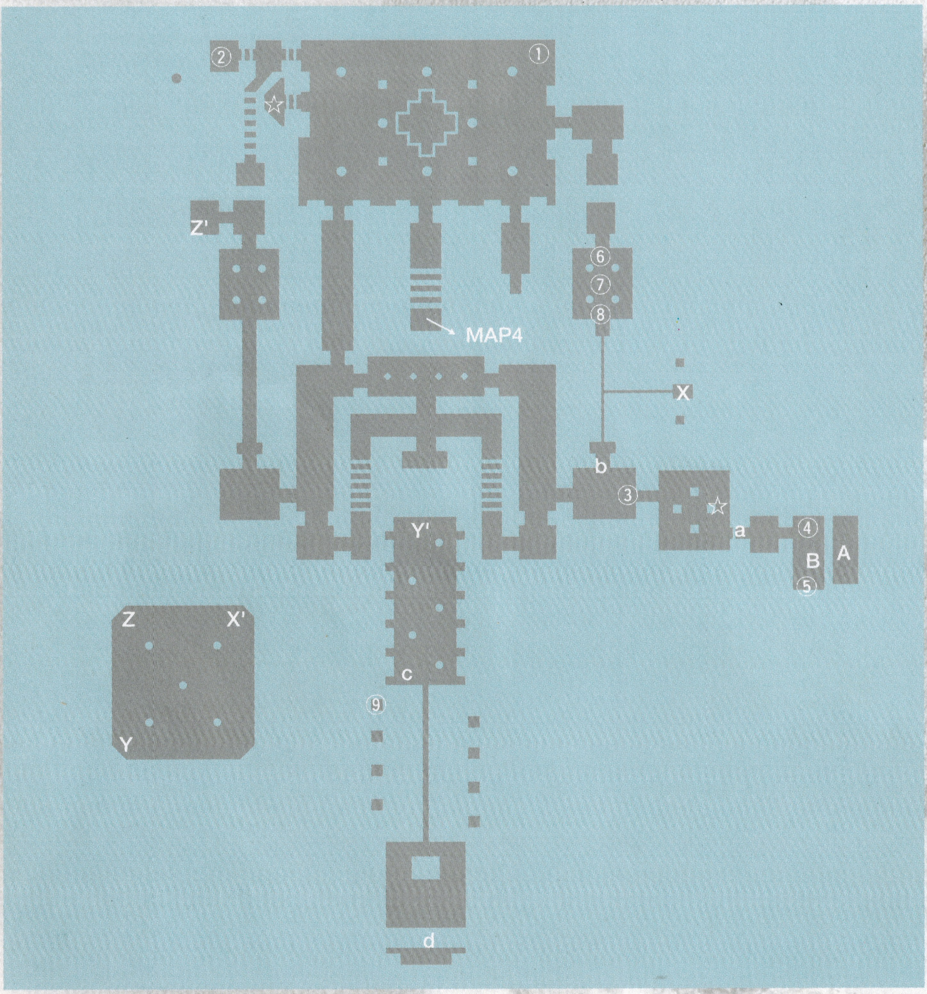
父の墓に立てかけられた“石の剣”は何を語るのか
骸骨の魔導師を倒し、最深奥へ

MAP西部の菱形の部屋で回転して飛ぶ、謎の岩を避けながら魔導師の地図（13）をとる。これで自分の位置関係がだいぶ把握しやすくなったはずだ。近くにセーブポイントがあるが、ここにはハウザーの側近であるワッツ＝ヴァージル（A）が倒れており、父の顛末が聴ける。そのあと、MAPの外周部分をぐるりとくぐるように北上し、MAPの東側から真ん中の回廊、土星宮（d）へ侵入する。ハウザーの形見、ドラゴンソード（31）のある墓は手前に落とし穴があり行きにくいので、とるのは土星宮へ行ってからにしよう。最北端で3体のゴールドゴーレムを倒して魔導師の鍵（42）を入手し、その鍵を使ってフェザーブーツ（44）を入手する。これは宙を浮く効果があるので、一部の宝箱をとるのに有用だ。最後にダークウィザード（B）を倒し、魔導師の鍵で扉を開けば5層への路が拓ける。

人物・イベント

場所	名前
A	ワッツ=ヴァージル
B	ダークウィザード
a	スイッチ
b	スイッチ
c	ハウザー=フォレスターの墓
d	土星宮入口

MAP5 王家墓所5層



拾得物

No.	アイテム名	必要条件	必要条件
01	ヴァーダイト	宝箱	なし
02	竜王草の実	空中	なし
03	ヴァーダイト	骸骨	なし
04	竜王草の実	空中	なし
05	ヴァーダイト×2	宝箱	なし
06	竜王草の実	空中	なし
07	竜王草の実	空中	なし
08	竜王草の実	空中	なし
09	ヴァーダイト	地上	なし

人物・イベント

場所	名前
A	フォレストドラゴン
B	ミーリア
a	封印扉
b	隠し扉
c	ラインハルト2世
d	ラインハルト3世
X,X'	魔法陣（XからX'へ）
Y,Y'	魔法陣（YからY'へ）
Z,Z'	魔法陣（ZからZ'へ）

ついに明かされた魔導器、そして国王の正体

ムーンライトソードが魔族の血脈を断裂させる

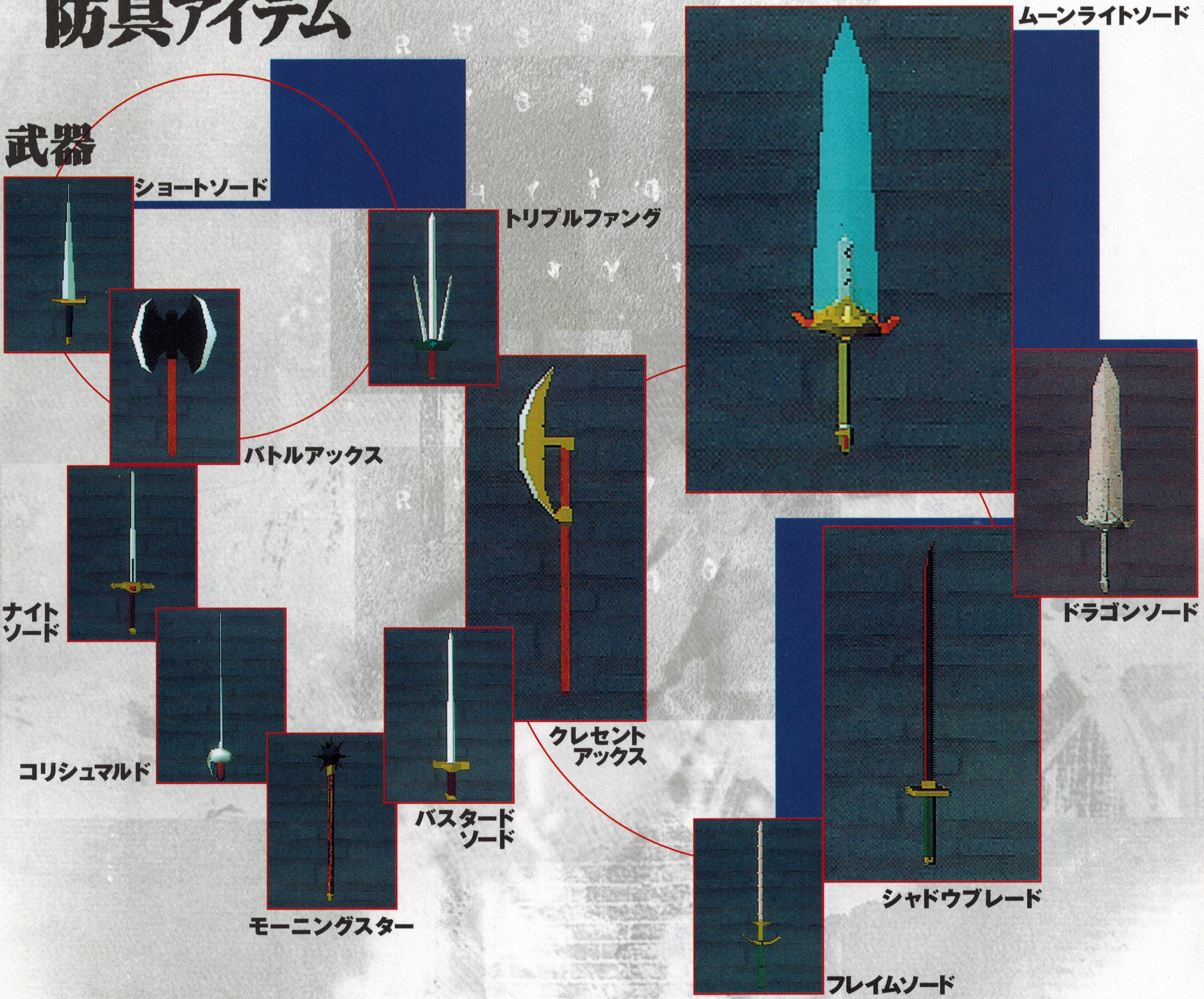
まず竜の妖精ミーリア（B）に会いドラゴンソードをムーンライトソードに変えてもらう。と同時に1層から3層までの封印されていてどうしても開かなかった扉がすべて開くので、この扉の向こうへ行きアイテムをすべてとってくる。ミストクラウン、ウィンドガード、フォレストアーマーがそれぞれ1、2、3、層で手に入るだろう。

そして隠し扉（b）から見えない橋を渡り、真ん中で右折して魔法陣のワープを繰り返し、Cにいるラインハルト3世との最終決戦に挑む。ラインハルト3世は手の届かない場所にいるので、魔法か魔法剣でしか攻撃できない。魔法剣は体力と魔力が両方とも80以上でないと使えないので、それまでの育て方が試されるといえる。問題はザコキャラで、デーモンロードなど、魔法攻撃が異常に強い。回復アイテムをすべて投入して戦いに挑もう。

武器・防具アイテム

まだバックストーリーがはっきりしていなかったⅠの武器防具は、いわゆる「基本形」のものが多いように見受けられる。その分知らない方にはすんなり受け入れられる設定といえるだろう。Ⅲなどと違い、特殊効果のあるものも少ないようだ。

武器



◆武器

NO.	名称	攻撃力	切る	打つ	刺す	魔法 聖	魔法 炎	毒
01	ショートソード	7	2	1	1	0	0	0
02	バトルアックス	12	1	5	1	0	0	0
03	ナイトソード	11	3	2	1	0	0	0
04	コリシュマルド	12	2	1	4	0	0	0
05	モーニングスター	15	1	5	2	0	0	0
06	バスタードソード	16	4	4	1	0	0	0
07	クレセントアックス	26	3	9	2	0	0	0
08	トリプルファング	41	7	3	4	3	3	0
09	フレイムソード	42	5	8	3	0	5	0
10	シャドウブレード	57	14	7	10	0	0	0
11	ドラゴンソード	38	2	10	2	5	0	0
12	ムーンライトソード	87	12	8	8	14	0	0

※　10…ダークに陥る　11…MPが少しずつ回復する　12…MPが少しずつ回復する



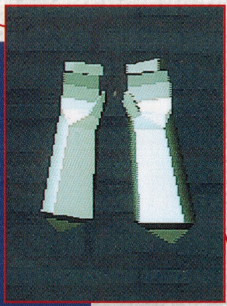
◆防具

NO.	名称	防御力	切る	打つ	刺す	魔法 聖	魔法 炎	毒
13	スモールシールド	2	2	0	0	0	0	0
14	ナイトシールド	5	2	1	1	0	0	0
15	タワーシールド	8	2	3	1	0	0	0
16	ブラックドラゴン	17	4	4	4	0	0	0
17	ウィンドガード	27	10	2	2	0	5	0
18	アイアンマスク	2	2	0	0	0	0	0
19	ナイトヘルム	5	2	1	1	0	0	0
20	グレートヘルム	8	2	3	1	0	0	0

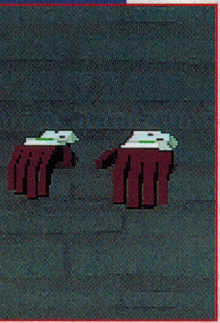
NO.	名称	防御力	切る	打つ	刺す	魔法 聖	魔法 炎	毒
21	ブラッドマスク	15	6	2	3	0	0	0
22	ミストクラウン	25	2	5	1	0	0	50
23	ブレストプレート	5	2	2	0	0	0	0
24	ナイトプレート	10	4	2	1	0	0	0
25	フルプレート	22	8	5	3	0	0	0
26	ファイアメイル	20	6	3	2	0	3	0
27	スカルアーマー	21	10	0	5	0	0	0
28	フォレストアーマー	30	8	5	2	6	0	0

※ 21…体力－8、HP減少　27…魔法使用不可になる

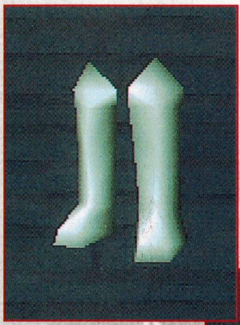
防具(腕)


ガントレット

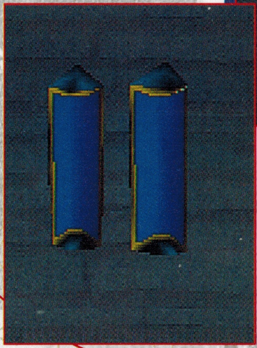

ナイトグローブ


ストーンハンド

防具(足)

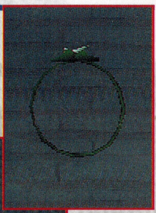

アイアンブーツ

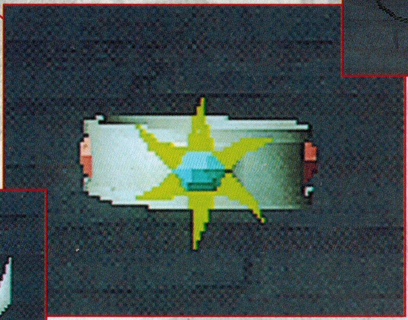

ナイトブーツ

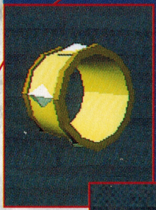

レッグガーダー


フェザーブーツ

防具(アクセサリー)


双頭竜の腕輪


風刃の腕輪


ライトリング


月の魔除け

◆防具

NO.	名称	防御力	切る	打つ	刺す	魔法 聖	魔法 炎	毒
29	ガントレット	4	2	0	1	0	0	0
30	ナイトグローブ	5	2	0	2	0	0	0
31	ストーンハンド	14	6	1	3	0	0	0
32	アイアンブーツ	1	0	0	1	0	0	0
33	ナイトブーツ	8	2	1	1	10	0	0
34	レッグガーダー	10	2	3	2	0	0	0
35	フェザーブーツ	20	4	2	2	0	0	30
36	ライトリング	12	0	0	0	0	0	5

NO.	名称	防御力	切る	打つ	刺す	魔法 聖	魔法 炎	毒
37	月の魔除け	10	0	0	0	7	0	0
38	風刃の腕輪	10	0	0	0	0	7	0
39	双頭竜の腕輪	0	0	0	0	0	0	0

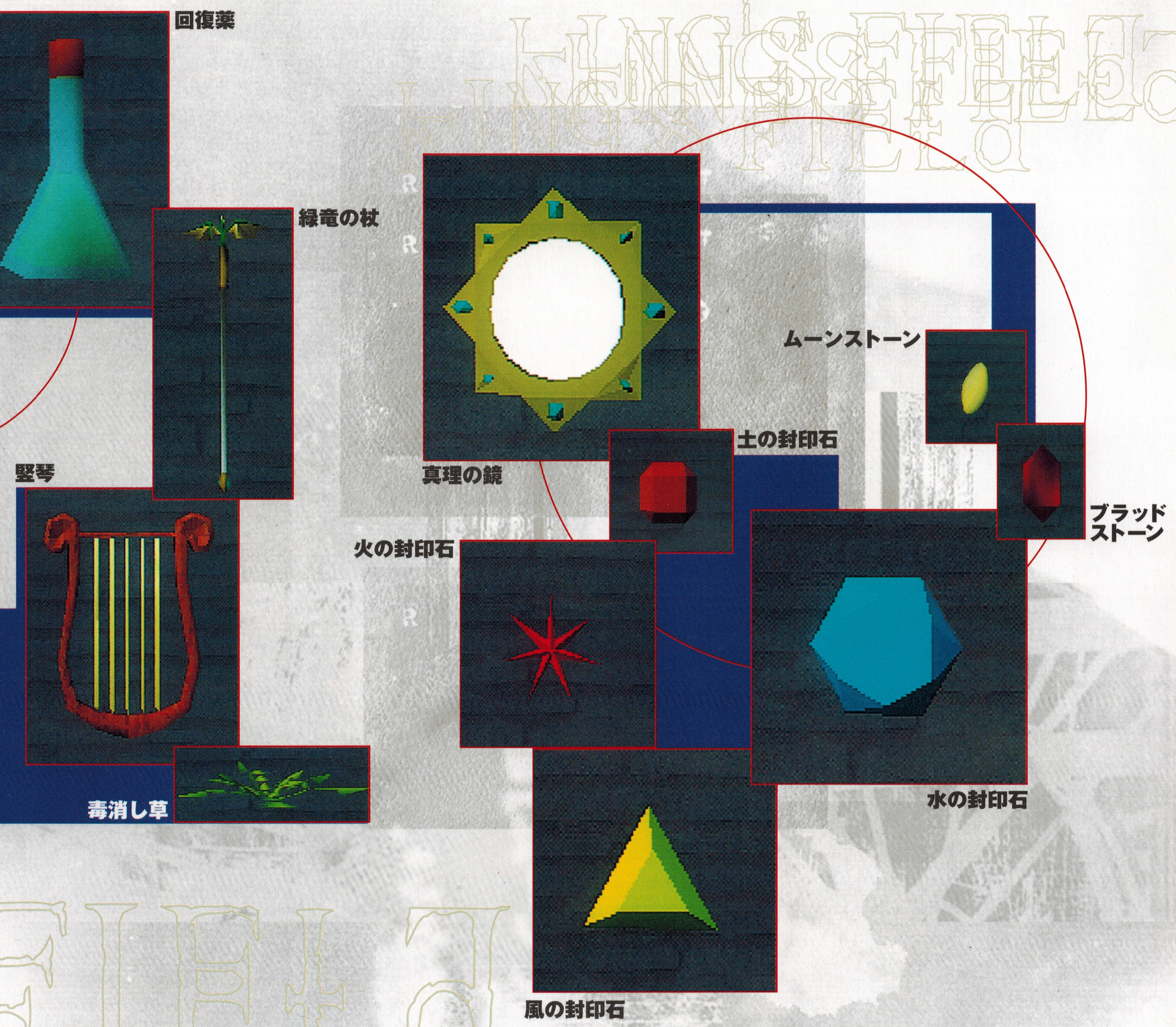
※　35…特定の空中を歩けるようになる　36…攻撃力＋12　39…魔力＋8



◆アイテム

NO.	名称	用途・効果
40	番人の地図	その階層のMAPを見ることができる
41	魔導師の地図	番人の地図では見えないところが見えるようになる
42	ヴァーダイト	魔力が1上がる
43	薬草	HPが25回復する
44	毒消し草	解毒とHP10を回復する
45	回復薬	状態を異常から回復させる。HPも80回復
46	竜王草の葉	HPを150回復する
47	竜王草の実	HP300回復、MPを全快する

NO.	名称	用途・効果
48	金の十字架	死者の鍵を手に入れるために必要
49	死者の鍵	地下一層の特定の扉を開けることができる
50	ライト家の鍵	特定の宝箱を開ける鍵
51	竜の杯	回復の泉を涌かせるのに必要
52	幻の杖	隠し扉を見つけられる
53	緑竜の杖	各階層で、特定の魔法陣にワープする
54	真理の鏡	賢者に渡すと回復の魔法を教えてくれる
55	地下牢の鍵	牢屋を開けるのに必要



◆アイテム

NO.	名称	用途・効果
56	竪琴	特定の場所で弾くと橋が架かる
57	魔導師の鍵	魔法のかかった宝箱を開けるのに必要
58	土の封印石	封印を解くのに必要
59	火の封印石	封印を解くのに必要
60	風の封印石	封印を解くのに必要
61	水の封印石	封印を解くのに必要
62	ブラッドストーン	特に効果のない石。換金アイテムとして使える
63	ムーンストーン	特に効果のない石。換金アイテムとして使える

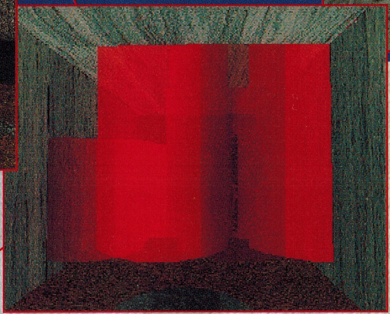
魔法・魔法剣

Iの魔法はⅡやⅢと比べると属性という概念が希薄なため「攻撃魔法」「回復魔法」という分け方をしてある。魔法剣は4本存在し、どちらも威力はかなり高く設定されているようだ。

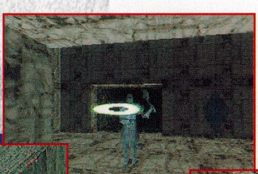
攻撃魔法



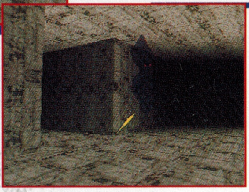
ファイアーボール



ファイアーウォール



ウィンドカッター

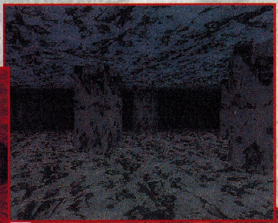


ライトニードル

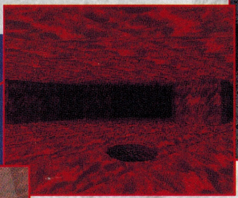


ライトニングボルト

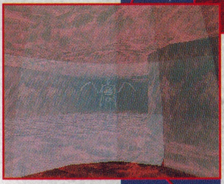
回復魔法



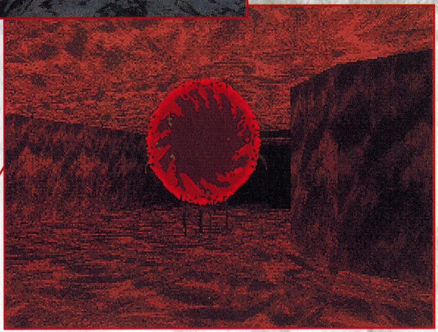
レジスト
ファイア



ディスポイゾン

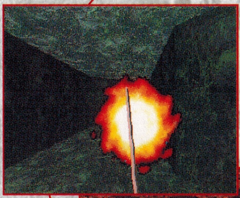


ヒーリング

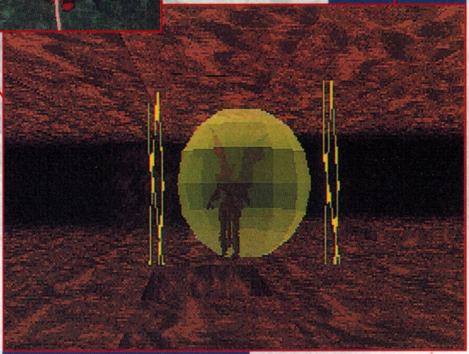


ブレス

魔法剣



フレイムソード



ムーンライトソード

◆魔法

NO.	名称	属性	消費MP	効果
01	ライトニングボルト	聖	24	聖なる光を爆発させ広範囲の敵にダメージを与える
02	ファイアーボール	火	4	火の玉を投げつけ、敵にダメージを与える
03	ファイアーウォール	火	15	敵を火の壁で包み、焼き尽くす。範囲内の複数の敵に有効
04	ウィンドカッター	風	5	真空の刃で敵を切り裂く。一列になった敵に倒すのに有効
05	ライトニードル	聖	2	光の針を投げつけ、敵にダメージを与える
06	ヒーリング	水	4	魔物からの攻撃で傷ついた体を癒す
07	ディスポイゾン	水	5	水の精霊に力を借り体内の毒を中和する
08	レジストファイア	聖	8	聖なる力により、邪悪な火に対する耐性を高める
09	ブレス	聖	12	神に祈りを捧げ、邪悪な魔力の効果を取り除く

◆魔法剣

NO.	武器名称	属性	消費MP	効果
10	フレイムソード	火	4	火の球を5つ連続して発射する
11	ムーンライトソード	聖	32	稲妻と共に風の刃が敵を追い爆発する

※ 使用法…ATTACK→MAGICの順にボタンを押す
※ 魔法剣の技は体力・魔力が80以上ないと使用できない。
※ この他にトリプルファング（消費MP24）とコリシュマルド（消費MP2）でも技が使える。

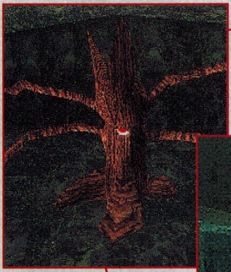
KING'S FIELD

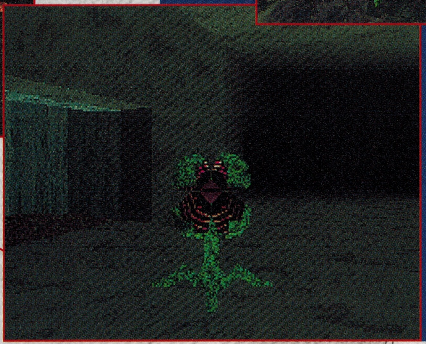
モンスター・魔物

舞台が墓場だけあって、Ｉの魔物にはアンデッドやゴーストが多い。そして、そこに巣くう小動物たち。小動物とはいっても人間を喰い殺すほど巨大に成長しているが。シリーズを通して気がつくことは、Ｉの魔物は異常に素早いということだ。ⅡやⅢしかプレイしたことのない方は一度プレイしてみるといいだろう。なお、Ｉの魔物はランダムでアイテムを落とす。

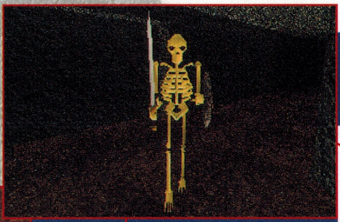
植物

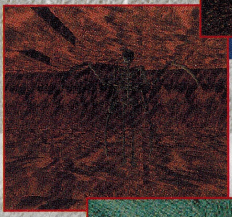

マントラップ


リーパー

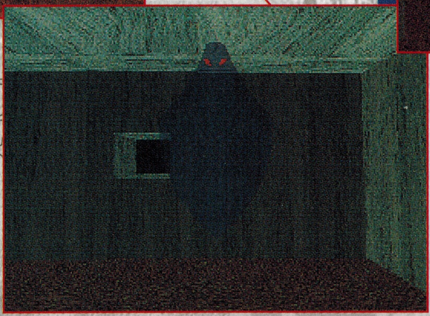

ヘッドイーター

不死


スケルトン


スカルデーモン


マミー


ファントム

小動物


スコーピオン


バイパー


ヘッジスパイダー

◆魔物

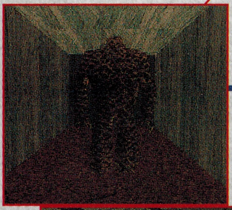
NO.	名称	第1層		第2層		第3層		第4層		第5層	
		EX	GOLD	EX	GOLD	EX	GOLD	EX	GOLD	EX	GOLD
01	リーパー	20	MAX48	28	MAX76	-	-	-	-	-	-
02	マントラップ	07	MAX4	12	MAX8	-	-	-	-	-	-
03	ヘッドイーター	-	-	28	MAX29	-	-	-	-	-	-
04	スコーピオン	11	MAX4	-	-	-	-	-	-	-	-
05	ヘッジスパイダー	04	MAX10	-	-	-	-	-	-	-	-
06	バイパー	08	MAX4	-	-	-	-	-	-	-	-
07	バイパー(大)	-	-	-	-	-	-	-	-	90	0
08	スケルトン	12	MAX5	22	MAX18	-	-	-	-	-	-

NO.	名称	第1層		第2層		第3層		第4層		第5層	
		EX	GOLD	EX	GOLD	EX	GOLD	EX	GOLD	EX	GOLD
09	マミー	-	-	18	MAX25	26	MAX44	-	-	-	-
10	スカルデーモン	-	-	05	0	-	-	-	-	90	0
11	ファントム	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	クレイゴーレム	-	-	32	MAX13	40	MAX26	48	MAX49	-	-
13	リビングスタチュー	-	-	-	-	35	MAX29	58	MAX49	-	-
14	リビングスタチュー(大)	-	-	-	-	-	-	-	70	00	
15	ストーンゴーレム	-	-	-	-	-	-	70	MAX28	-	-
16	ゴールドゴーレム	-	-	-	-	-	-	100	MAX796	-	-

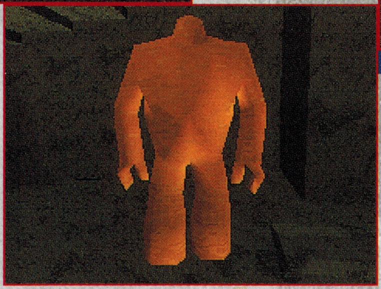
※　各魔物の使用する魔法、特殊攻撃を以下に示す。　03…有毒攻撃　04…有毒攻撃　05…麻痺攻撃　06…有毒攻撃　10…呪、光弾　13…麻痺攻撃、ファイアーボール、ウィンドカッター
16…ストーン

モンスター・魔物

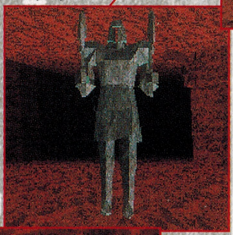
ゴーレム


クレイゴーレム

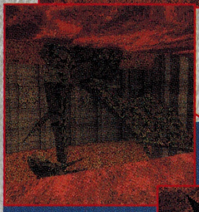

ストーンゴーレム


ゴールドゴーレム

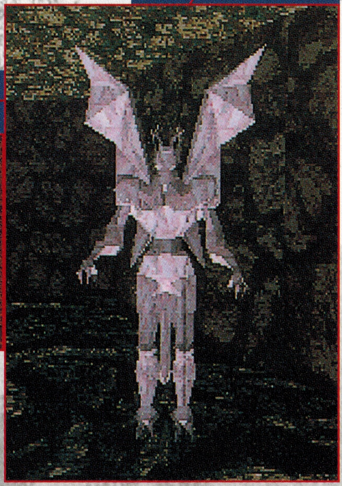
魔生物


リビングスタチュー


レッドデーモン


フォレストドラゴン

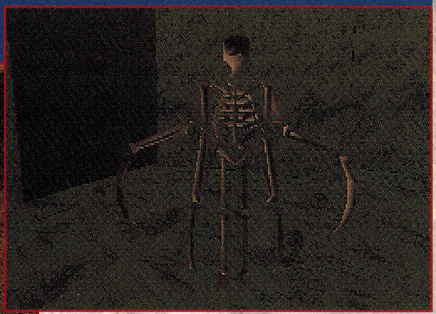

デーモンロード


ブルーデーモン

人


リザードマン


デスファイター


黒魔導師

◆魔物

NO.	名称	第1層		第2層		第3層		第4層		第5層	
		EX	GOLD	EX	GOLD	EX	GOLD	EX	GOLD	EX	GOLD
17	ブルーデーモン	-	-	-	-	50	MAX73	-	-	78	0
18	レッドデーモン	-	-	-	-	-	-	-	-	90	0
19	デーモンロード	-	-	-	-	-	-	-	-	120	0
20	リザードマン	-	-	35	MAX25	45	MAX68	-	-	-	-
21	黒魔導師(変身前)	-	-	-	-	-	-	10	0	-	-
22	黒魔導師(変身後)	-	-	-	-	-	-	500	0	-	-
23	デスファイター	-	-	-	-	-	-	65	MAX87	85	0

※　各魔物の使用する魔法、特殊攻撃を以下に示す。　17…ウィンドカッター　18…ファイアーボール　19…闇、呪、ライトニングボルト　20…ファイアーボール　22…闇、呪　23…闇、呪

Shop相場表

王家の墓場にはふたつのショップが存在する。下表は、それらのショップで扱っているアイテムの値段表である。
また、アイテムの買い取り値もふたつのショップ間に差があるので掲載している。
扱っていないアイテムや、売ることのできないアイテムについては、値段を表示していない。
また、売ってしまったアイテムは二度と買い戻すことはできない。

No.	名称	ライト商会		ギルの店	
		購入価格	売却価格	購入価格	売却価格
01	ショートソード	180	150	-----	120
02	バトルアックス	450	380	-----	300
03	ナイトソード	640	450	680	380
04	コリシュマルド	950	780	950	580
05	モーニングスター	-----	800	-----	700
06	バスタードソード	-----	1400	-----	1250
07	クレセントアックス	-----	2200	2700	2200
08	フレイムソード	-----	7300	-----	8500
09	トリプルファング	-----	5300	-----	6200
10	シャドウブレード	-----	8600	-----	9800
11	ドラゴンソード	-----	200	-----	30
12	ムーンライトソード	-----	23000	-----	25300
13	スモールシールド	120	100	-----	30
14	ナイトシールド	680	600	-----	460
15	タワーシールド	-----	1150	1280	1100
16	ブラックドラゴン	-----	23500	-----	28000
17	ウィンドガード	-----	18000	-----	17000
18	アイアンマスク	250	200	-----	100
19	ナイトヘルム	880	750	770	680
20	グレートヘルム	-----	2500	2800	2400
21	ブラッドマスク	-----	4800	-----	6200
22	ミストクラウン	-----	12000	-----	13400
23	ブレストプレート	-----	320	370	230
24	ナイトプレート	-----	800	920	700
25	フルプレート	-----	1500	1900	1550
26	ファイアメイル	-----	3200	5800	3400
27	スカルアーマー	-----	8500	-----	9200
28	フォレストアーマー	-----	17200	-----	25800
29	ガントレット	180	150	-----	80
30	ナイトグローブ	-----	300	-----	260
31	ストーンハンド	-----	1580	-----	2300
32	アイアンブーツ	350	300	-----	250
33	ナイトブーツ	-----	600	-----	470
34	レッグガーダー	-----	1300	1350	1200
35	フェザーブーツ	-----	3600	-----	5250
36	ライトリング	-----	2600	2700	1700
37	風刃の腕輪	-----	7800	-----	3600
38	月の魔除け	-----	3500	-----	2800
39	双頭竜の腕輪	-----	8300	-----	2700
40	番人の地図	-----	-----	-----	-----

No.	名称	ライト商会		ギルの店	
		購入価格	売却価格	購入価格	売却価格
41	魔導師の地図	-----	-----	-----	-----
42	ヴァーダイト	-----	1600	-----	1600
43	薬草	18	13	16	12
44	毒消し草	33	28	30	25
45	回復薬	45	38	48	40
46	竜王草の葉	-----	400	480	410
47	竜王草の実	1650	1450	1580	1380
48	金の十字架	-----	-----	1800	-----
49	死者の鍵	-----	-----	-----	-----
50	ライト家の鍵	-----	-----	-----	-----
51	竜の杯	-----	-----	-----	-----
52	幻の杖	-----	-----	-----	-----
53	緑竜の杖	-----	-----	-----	-----
54	真理の鏡	-----	-----	-----	-----
55	地下牢の鍵	-----	-----	-----	-----
56	竪琴	-----	-----	-----	-----
57	魔導師の鍵	-----	-----	-----	-----
58	土の封印石	-----	-----	-----	-----
59	火の封印石	-----	-----	-----	-----
60	風の封印石	-----	-----	-----	-----
61	水の封印石	-----	-----	-----	-----
62	ブラッドストーン	-----	250	-----	250
63	ムーンストーン	-----	800	-----	800

THE BLANK PAGES



空いたページには何が書き込まれていたか

ページにこそならなかったものの（ここでなっているのだが）、本書の制作期間中、執筆者たちの脳裡に常に巣くっていた『キングス問題』がある。このゲームの本質を読み解く材料になるであろう思考の残存物、戯言をもとに、読者の方々も「問題」を考えてみてはいかがだろうか。

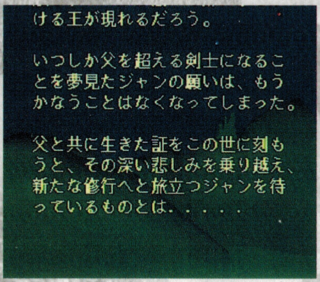
残存物①ジャパニメーションの影響

ジャパニメーションの固有名詞というのは、ほとんど１カ国語をなすのではないかと思われるほど、使用頻度の高い特定の"音韻"を持つ。今年のヒット作のタイトルをあげつらってみよう。『エヴァン●リオン』『エル●ザード』そして『エス●フローネ』。全部、頭に「エ」がつくではないか。接頭語か？　このエをはじめヴァ行やガ行、ラ行の使用頻度がことのほか多い。『キングス』（以下ＫＦ）にも同じ様な法則性を感じる。ラ行とハ行の音が多いのである。個々の名前を見ると国籍がバラバラであるように感じるのに、統一感があるのはこのせいだったのかもしれない。そういえばＫＦⅢのミーナ＝クーは怪しい。あの衣装の形は、ここ数年のアニメ系女性キャラの流行のデザインだ。



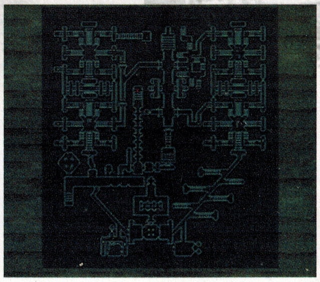
残存物②設定の変更

何やら重箱の隅をつついたイジメのようになってしまうが、まあ軽く読み流してください。ＫＦⅠのエンディングのメッセージを見てほしい。ハウザーを越えるという悲願を達成できず、とぼとぼと家路につくというトーンになっている。まるでＫＦⅡとつながりがないような感じだが、それもそのはず、作品の設定は１作ごとにつくり出されているのである。考えてみたら当たり前の話で、商業作品では売れなければ続編は出ないから、『～２』というのはたいてい設定があとづけになっているもの。ヴァーダイトという世界の概要も、ＫＦⅢでようやく明らかになっている。もっとも、ＫＦの場合は毎回ゲームの内容を極めようとするがゆえに設定があとまわしになっているということなのだが。



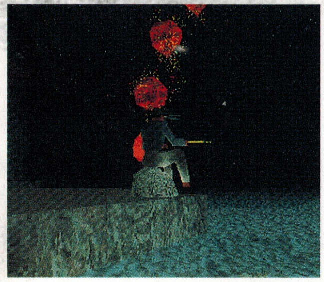
残存物③ＭＡＰの難度

ＫＦⅢは全25ブロック。ＫＦⅡは8ブロック。どちらが難しいか、と聴かれればそれはやはりＫＦⅡだ。8ブロックのＭＡＰは上下の二重構造になっているし、何よりＭＡＰの混雑度というか構造が複雑で「やった人間でないとわからないだろうな、いややったやつでもわからないかも」という感じなのだ。あるＭＡＰでは北部集落と南部集落と僧兵が通る区域と小鉱山が一緒になっている。ファンタジー世界の香港といっても過言ではないだろう。ＫＦⅠのＭＡＰもその小ささのわりに、いや小さいからこそなのだが、構造は複雑だ。ではⅢで加わった難しさとは何か。それは、ＭＡＰ間の往復ではないか。前2作が脱出ものだとするなら、ＫＦⅢは旅をテーマにした、「世界の車窓から」なのである。



残存物④エンディング等の発展

実際にクリアしてから見てほしいので詳しくは書かないが、その……ＫＦⅠのエンディングはちょっとアレだった。噂によるとたったの２時間でつくったという話だが（本当かどうかは知らない）、もしそうならそれはそれで逆に凄いが、やっぱりちょっとナニだった。ⅡとⅢのエンディングは、それに比べるとだいぶ進歩したようだ。Ⅲなぞ、ＣＧムービーである。……ここで気がついたが、ＣＧムービーがつくのはグッドエンディングだけだった。バッドエンディングはムービーが抜きになり、グッドエンディングとは筋も違う。その違いは日頃の行ないの悪さから来るのだが「バッドエンディングのほうがＫＦらしくていい」という声も……。うむ。Ⅱは一般人を殺してもノープロブレムだった。



…odom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky that never clears, muttering to himself. Her recalled that time when King Jean was possessed by some unkownst spirit then sealed into his own castle by Aleph, whom th…



資料篇

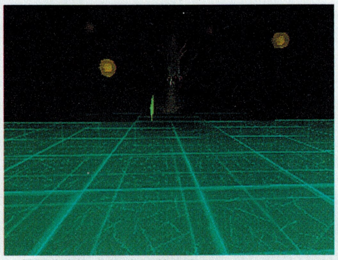
KING'S FIELD II DATA BOOK

GAME SYSTEM

一応の完成を見た『II』のゲームシステムには、「台座」と「ゲート」など、『III』のシステムにも形を変えて受け継がれた野心的な試みが盛り込まれている。

ゲームクリアの目的

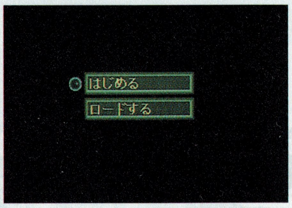
オープニングムービーでは、舞台となる島の来歴は語られるが、冒険の目的は語られぬままだ。プレイヤーはグラナティキ第2皇子、アレフ=ガルーシャ=レグナスとなり、友人である前作の主人公、ジャンの代わりに教王を倒し、ムーンライトソードを奪還し、メラナット島から脱出するのが目的だ。


▲教王を倒したあとに待つのは……。

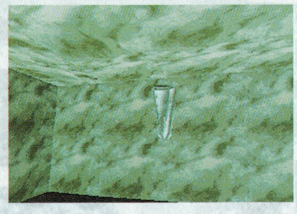
スタート/セーブ/コンティニュー

タイトル画面でボタンを押すと「はじめる」「ロードする」という選択肢が出るので、最初からプレイしたい場合は前者を、続きをプレイしたい場合は後者を選択する。データをロードすると、前回セーブしたセーブポイントからゲームが再開される。

セーブポイントは水晶でつくられたレリーフで、「道標の台座」(後述)は、多くの場合このセーブポイントの側にあるはず。こまめにセーブをしておくと、ハマる危険性が少なくていい。



▶タイトル画面のあとに出るのがこれ。


▶この形がセーブポイント。各MAPに1カ所はある。

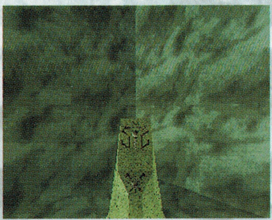
ゲート/鍵/地図

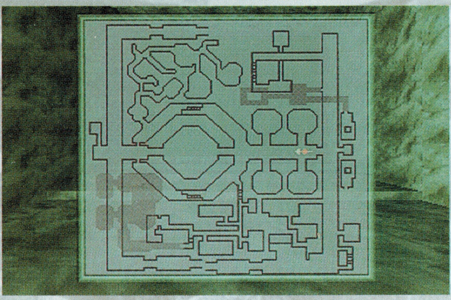
先に述べたように、セーブポイントの側には「道標の台座」がある。この台座には3種類の鍵のうち、ひとつをセットできるようになっている。太陽の鍵、月の鍵、星の鍵がそれである。この鍵と対応する太陽のゲート、月のゲート、星のゲートというアイテムがあり、いずこかでゲートを用いると、そのゲートと対の鍵をセットしてある台座までワープできる。とある台座に星の鍵をセットしておけば、星のゲートを使って、その台座まで戻れるということだ。

地図は3種類ある。海賊の地図は海岸近辺、水晶掘りの地図は鉱山付近を詳しく表示し、教王の地図はその他の部分を詳しく見ることができる。これらの地図を手に入れれば、死の危険はかなり少なくなる。



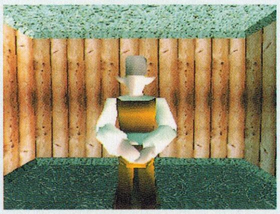
▶出先で用いるのがこのゲート。緊急脱出用にスタートボタンに振りたい。

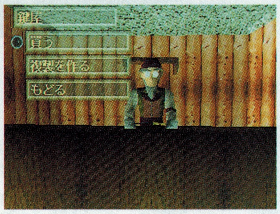

▶これが台座。紋章状の部分に鍵をセットしておく。好きなときに戻れる。

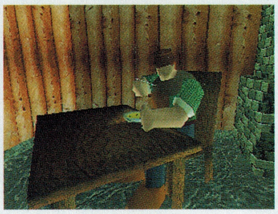

▲そのほかの地図で表示できない部分をカバーする。

商売をする人々

メラナット島では、当然ながら島の住民からものを買うことになるだろう。中には店を持たない見習いのような若者や、普通の住民と売買をすることになるかもしれない。とはいえ、鍵屋のような重要な人物もいる。

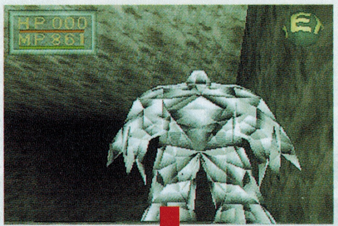

▶まだ店を持たせてもらえないらしい。声をかけると、立ち上がって応対してくれる。


▶鍵の複製・販売にいそしむウォズ=シュー。僧兵の鍵をコピーするには便利な人物だ。


▶回廊に「安い薬草売ります」の看板を出すアル=ハント。訪れると食事をしている。

死亡/回復/復活

HPが0になると死亡する。ただし、本作では落下してから死ぬまでに若干の時間の余裕がある。この間に、前述のゲートを使えば死なずに済む。また、高さによっては生きていられることもあり、逆に重要な攻略法になってさえいる。ハイエルフの泉を復活させておいたうえで、竜王草の実を所持していれば、完全な形で復活できるのは前作同様。また、同様の条件でシースの涙を身につけていると、シースの像が身代わりになってくれる。ただ、ハイエルフの泉を復活させるまでが、少し厳しい展開になるかもしれない。

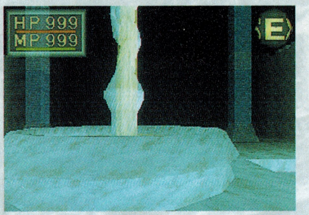




▲仰向けに倒れ込む死にざまを克明に描く『キングスフィールドII』。絶叫も嫌な感じだ。



▲『II』独自のシステムであるシースの像。



▶竜の石をはめ込んで復活させる。台座を正確に選ぼう。

クリスタル

4大元素および光と闇のエネルギーが凝縮された水晶で、魔法をひとつ覚えることができる。ただしダーククリスタルは例外で、アレフは闇の魔法を覚えることができない。が、このクリスタルにはほかの役割がある。水晶細工師に剣に加工してもらえるのだ。



▶ダーク・スレイヤーの材料となる、貴重な水晶だ。

FLOW CHART

どこへでも行けてしまう自由度の高さは、シリーズ中随一の『Ⅱ』。ここでは、どのMAPでなんのアイテムがとれるかということを中心にフローチャートを組んでみた。

西海岸

・最初の洞窟を右手に進み、階段を降りてすぐのセーブポイントを見つける
・セーブポイント付近に横たわるヴァーダイト兵の死体から「星の門」を入手する
・灯台の「火のクリスタル」、MAP北西部の岩礁にある「ブレストプレート」、洞窟の入り口付近の樽の「アイアンマスク」などを入手しておく
・海岸線を下り、釣り人を少し過ぎた辺りの洞窟で「海賊の地図」を手に入れる
・ハーバインⅢ世の着工記念碑のある玄室で「風のクリスタル」を入手する

南北集落

・南部集落付近にある小鉱山へ向かう
・鉱山最深部にて「土のクリスタル」と「星の鍵」を入手
・南部集落へ通じる橋の横に位置する僧の通路へ

第1詰所付近

・「僧兵の鍵」をいくつか入手してから、通路の奥の扉を抜ける
・僧兵のひとりから「地下牢の鍵」を奪取する
・付近で「光のクリスタル」入手
・「牢の鍵」を用い、アーネスを地下牢から解放して「竜の石」を受けとる
・地下牢の隠し通路を抜け、シースの泉へ。南の台座に「竜の石」をはめ込むとMPを回復する水が、東の台座にはめ込むと毒や麻痺などのステータスの異常を回復する水が湧き出す
・僧兵の守る関門を抜け、中央集落へ向かう

中央集落

・第2詰所で「弓」を入手した後、中央集落付近の落とし穴からターマイトの巣へ入り、ジャイアントターマイトを倒し「土のクリスタル」を入手する
・巣に捕まっていたサンドル=アムガンから「海賊の鍵」を入手
・ターマイトの巣の下部にある地下水脈には「水のクリスタル」が。そこには出口はないので、門による転移(例えば「星の鍵」を道標の台座に設置しておき、「星の門」を使う)以外に脱出する方法はない。以後こういった地点は頻繁に出てくるので道標の台座には常に鍵を設置する

西海岸

・「海賊の地図」を入手する際に歩く渡り板から、南の方角へ飛び降りる。そこには、「海賊の鍵」で開くことができる扉があり、その奥で「髑髏の鍵」を手に入れる
・西海岸北部の滝の裏にあるレリーフに「髑髏の鍵」をはめ込み、滝の裏の洞窟に入る
・滝の裏の洞窟にて2個目の「竜の石」と「水のクリスタル」と「バスタードソード」を入手

第1詰所付近

・2個目の「竜の石」を台座にはめ込み、泉の封印を解く。以後、金色の水が使えるようになる
・泉の東にある扉から、風の王の城跡へ向かう

風の王の城跡

・城壁の南端にある部屋から、風のクリスタルを入手
・城の庭を通り、メラナット島東海岸へと向かう

東海岸

・MAP東部の牢屋で朽ちている白骨から「魔導師の鍵」を入手
・MAP南西部にある水晶掘りの墓場で、墓石から「水晶掘りの地図」を入手
・水晶掘りの墓の地下にあるエルフの墓にて「水のクリスタル」を入手する
・双子の燈台にて「火のクリスタルを手に入れる
・MAP北東部の小島に飛び降り「紫電」を入手
・島東端にあるレオン=ショアの家で「シースの像」を入手する
・北側の橋の東端から北へ飛び降り、壁の中から2個目の「シースの像」を入手する

西海岸

・巨大クラーケンとの戦闘。「紫電」「ファイアーボール」で交互に攻撃するとよい
・クラーケンの守る洞窟の中で、「神殿の鍵」を入手する

小鉱山

・ファイ=ファトとの取り引きに応じ、「月の門」、「風の笛」、「教王の地図」「光のクリスタル」を順次手に入れる
・北部集落への橋から飛び降り、宝箱から「土のクリスタル」を手に入れる

大鉱山

・トロッコに乗り、途中の駅のような場所で「光のクリスタル」入手
・水晶掘りダルフ=バイスの付近で「国王の鍵」を入手
・MAP北部の毒の洞窟に倒れているテオ=バドエルに「シースの像」を使い、蘇生させる
・毒の洞窟にある落とし穴から地霊の洞窟へと進む
・地霊の洞窟で「土のクリスタル」、エルフの洞窟で「エルフの鍵」を入手する

東部集落

・テオ=バドエルから「シースの涙」を入手、以後「シースの像」で復活できるようになる

風の王の城跡

・「国王の鍵」を使い、城内へ進み、「神殿の鍵」「風のクリスタル」を手に入れる
・城の庭にある風の柱の間で「風の笛」を吹いて城の屋上へ登り、「太陽の鍵」を入手

第2地下牢近辺

・MAP北東部、風の王の宝物庫で「風のクリスタル」「太陽の門」を入手
・牢の鍵を使い、地下牢に捕らえられたレオン=ショアを救出。このとき、壁に隠された「シースの像」を入手する
・弓兵のいる高台から飛び降り、鉄球の向こうにある第4詰所へ
・詰所内のダイヤルを回し、鉄球の動きを止める
・MAP南部の火の魔宮で「火のクリスタル」「フレイムソード」を入手
・氷魔洞にてターンを倒す(フレイムソード、火の属性魔法が有効)。「アイスアーマー」「アイスブレード」「アイスシールド」をここで入手できる
・闘技場への道を閉ざしていた氷の壁が消える
・「神殿の鍵」をふたつ用い、エルフの神殿へ。「エルフの鍵」と引き替えに「ダーククリスタル」を入手。聖者の墓周辺には「メレル・ウルの剣」と「水のクリスタル」がある
・東海岸のレオン=ショアへ「ダーククリスタル」を渡す

闘技場

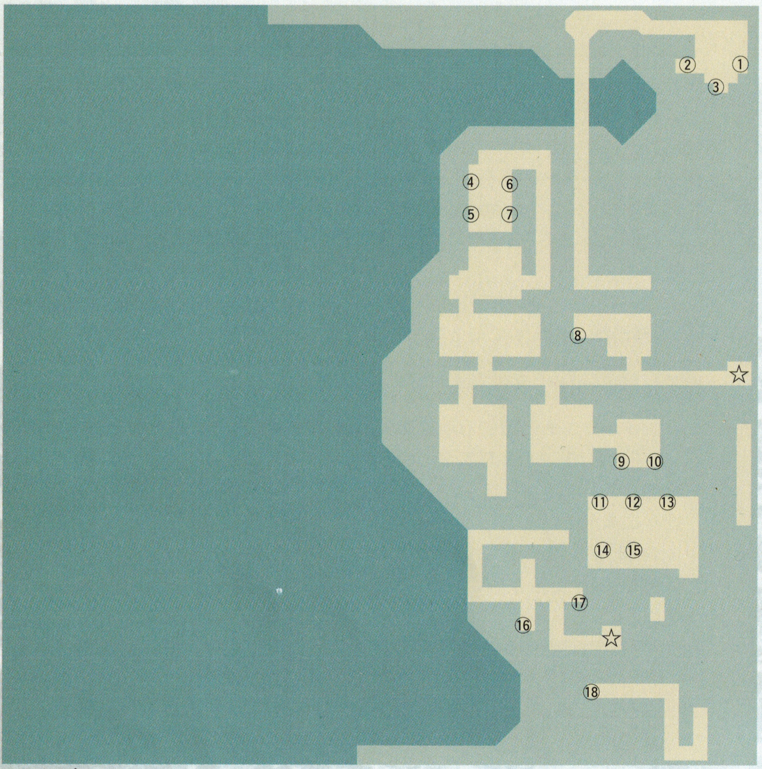
・MAP北東にある1つ目巨人の墓で「火のクリスタル」と「1つ目巨人の首輪」を入手
・4体の守護と教王ダイアス=バジルを倒し、「ダーク・スレイヤー」を手に入れる
・闘技場の南にある研究所で「光のクリスタル」を入手

眠れる者の住みか

・テレポートを繰り返し、ギーラと戦い、これを放逐する

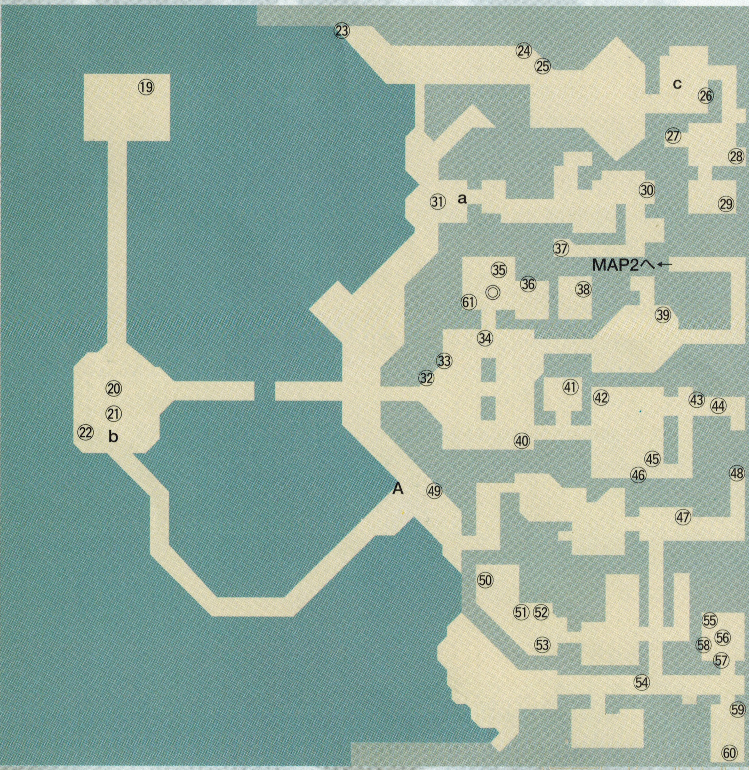
MAP1 西海岸

海賊の洞窟、オールドハンドの洞窟
魔導師の灯台



▲上マップ

下マップ▼



☆はセーブポイント、◎は回復の泉を示す（以下のMAPも同様）

拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要な鍵
01	水晶の瓶	宝箱	なし
02	風のクリスタル	空中	なし
03	幻の杖	宝箱	国王の鍵
04	ヴァータイト	宝箱	海賊の鍵
05	モーニングスター	宝箱	なし
06	35G	宝箱	なし
07	水晶	宝箱	なし
08	星の門	死体	なし
09	ブラッドストーン	樽	なし
10	水晶	宝箱	なし
11	水晶	壁	なし
12	50G	壁	なし
13	50G	壁	なし
14	ムーンストーン	骸骨	なし
15	ダガー	骸骨	なし
16	水晶	宝箱	なし
17	海賊の地図	宝箱	なし
18	モーニングスター	宝箱	なし
19	ブレストプレート	地面	なし
20	薬草	地面	なし
21	火のクリスタル	空中	なし
22	薬草	地面	なし
23	水晶	地面	なし
24	薬草	地面	なし
25	ショートソード	地面	なし
26	ナイトソード	地面	なし
27	水のクリスタル	空中	なし
28	バスタードソード	地面	なし
29	竜の石	宝箱	なし
30	300G	宝箱	なし
31	竜王草の実	地面	なし
32	アイアンマスク	樽	なし
33	薬草	地面	なし
34	薬草	地面	なし
35	薬草	地面	なし

No.	アイテム名	入っている場所	必要な鍵
36	水晶の瓶	宝箱	海賊の鍵
37	神殿の鍵	クラーケン	なし
38	レザーシールド	宝箱	なし
39	毒消し草	壁	なし
40	薬草	クラーケン	なし
41	30G	宝箱	なし
42	毒消し草	地面	なし
43	ブラッドストーン	宝箱	なし
44	ダガー	ヘッドイーター	なし
45	薬草	地面	なし
46	50G	壁	なし
47	毒消し草	地面	なし
48	竜王草の実	宝箱	なし
49	薬草	地面	なし
50	ブラッドストーン	墓石	なし
51	毒消し草	地面	なし
52	毒消し草	地面	なし
53	薬草	地面	なし
54	幻の杖	地中	なし
55	髑髏の鍵	宝箱	海賊の鍵
56	ブラッドストーン	スケルトン	なし
57	ムーンストーン	樽	なし
58	薬草	樽	なし
59	水晶	樽	なし
60	ヴァーダイト	宝箱	なし
61	薬草	クラーケン	なし

人物・イベント

場所	名前
A	ジョゼ=ハーベン
a	クラーケン（大）
b	魔導師の灯台
c	オールドハンドの洞窟

古の魔導師につくられた灯台が今も輝く
海岸部で装備を調えた後、東へ進路をとる

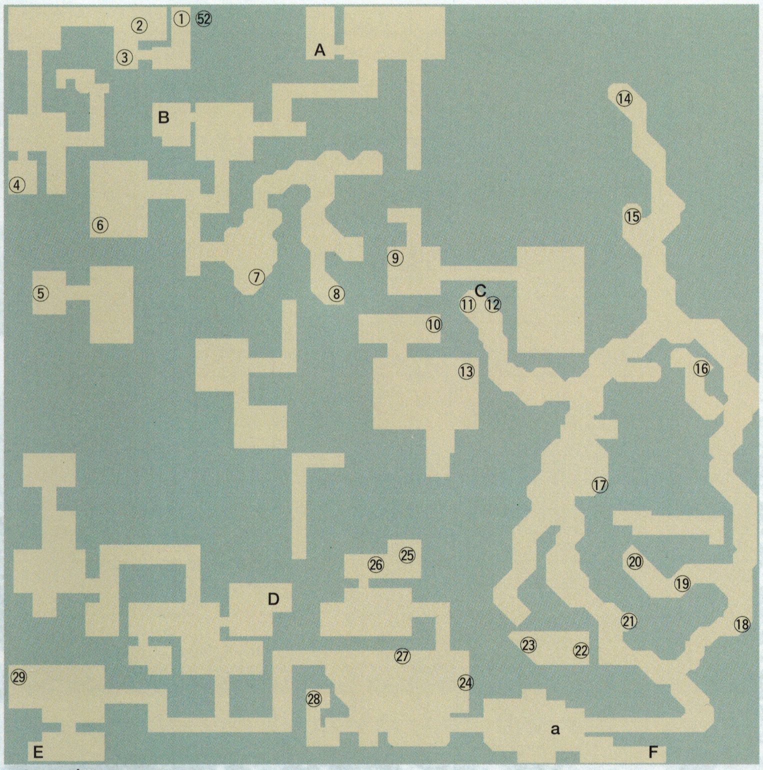
まずは流れ着いた地点の目の前にある洞窟へ入り、南東方向の階段を降りてすぐ近くにあるセーブポイントを見つける。ここを最初の拠点と定め、探索を進めよう。付近にある星の門（8）、海賊の地図（17）、風のクリスタル（2）、火のクリスタル（21）などを入手したら、やるべきこともないので次のMAPへと進む。

ターマイトの巣でサンドル＝アムガンから海賊の鍵をもらったら、南の海岸の洞窟へ入り、髑髏の鍵（55）をとる。この鍵を使い、オールドハンドの洞窟（c）へ入り、竜の石（29）と水のクリスタル（27）を入手し、シースの泉へと急ぐ。序盤はMPを回復する手段が少ないので、竜の泉の封印を解くことは急務となろう。

大クラーケンと戦うレベルは18程度が妥当か。

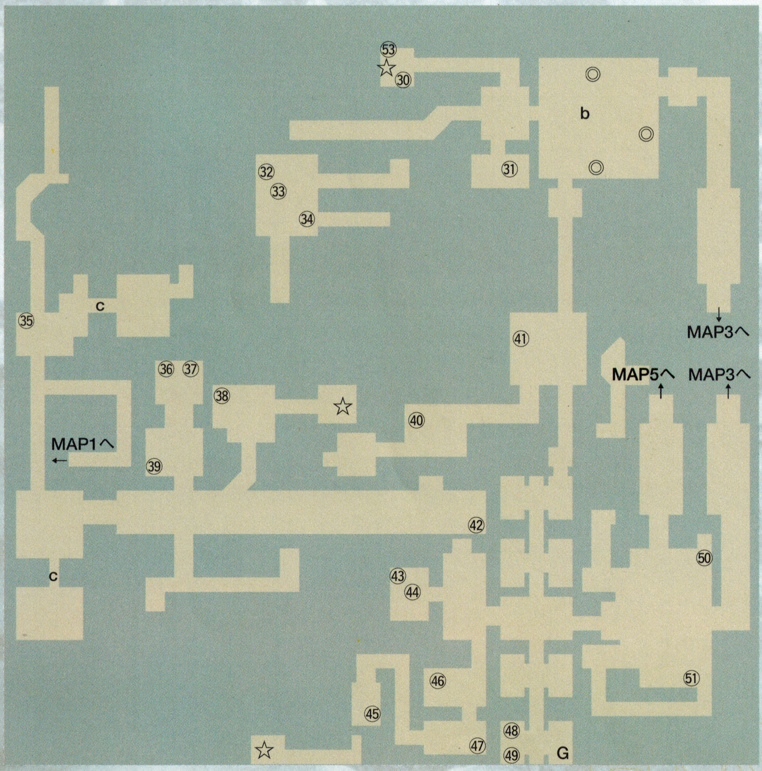
MAP2 第1詰所

北の集落、南の集落、南の墓地、小鉱山 シースの泉



▲上マップ

下マップ▼



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要な鍵
01	水晶	地面	なし
02	水晶	ヘッドイーター	なし
03	毒消し草	地面	なし
04	水晶のかけら	骸骨	なし
05	土のクリスタル	宝箱	金の鍵
06	薬草	樽	なし
07	毒消し草	地面	なし
08	アイアンブーツ	宝箱	なし
09	40G	宝箱	なし
10	水晶のかけら	地面	なし
11	水晶	ランド・フェラー	なし
12	水晶	樽	なし
13	僧兵の鍵	地面	なし
14	土のクリスタル	宝箱	なし
15	星の鍵	宝箱	なし
16	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
17	水晶	地面	なし
18	薬草	地面	なし
19	水晶のかけら	地面	なし
20	ショートソード	死体	なし
21	薬草	地面	なし
22	モーニングスター	地面	なし
23	水晶	宝箱	なし
24	水晶のかけら	壁	なし
25	水晶のかけら	ターマイト	なし
26	水晶のかけら	ターマイト	なし
27	薬草	宝箱	銀の鍵
28	ナイトヘルム	地面	なし
29	水晶のかけら	地面	なし
30	月の鍵	道標の上の台座	なし
31	メレル・ウルの鎧	封印された扉	なし
32	水晶のかけら	宝箱	なし
33	水晶のかけら	ターマイト	なし
34	水晶のかけら	ターマイト	なし
35	薬草	樽	なし
36	水晶	宝箱	なし
37	竜王草の実	宝箱	なし
38	僧兵の鍵	骸骨	なし
39	水晶のかけら	宝箱	なし
40	ダガー	エスナイト	なし
41	僧兵の鍵	宝箱	なし
42	僧兵の鍵	僧兵	なし
43	薬草	樽	なし
44	僧兵の鍵	机の上	なし
45	光のクリスタル	空中	なし
46	水晶のかけら	地面	なし
47	牢の鍵	僧兵	なし
48	薬草	地面	なし
49	薬草	地面	なし
50	水晶の矢	弓兵	なし
51	僧兵の鍵	弓兵	なし
52	水晶	宝箱	なし
53	月の鍵	道標の台座	なし

人物・イベント

場所	名前
A	ノーラ=バジル
B	アル=ハント
C	ランド=フェラー
D	ラフィ=フォス
E	ウォズ=シュー
F	ファイ=ファト
G	アーネス=クライド
a	小鉱山入口
b	シースの泉
c	仕掛橋

エルフを救った泉はすでに枯れ果てていた

地下牢からアーネスを開放し、皇子は東進を続ける

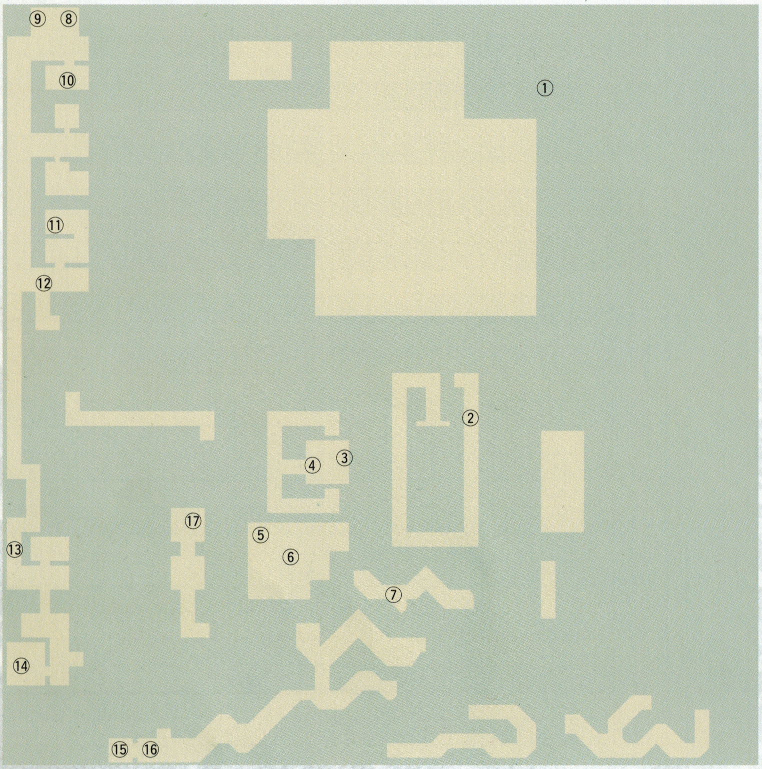
ラフィ＝フォスかアル＝ハントの店で装備を調えたなら、南部集落の東にある小鉱山へ向かう。鉱山最深部には土のクリスタル（14）と星の鍵（15）が。モーニングスター（22）なども忘れずに入手して武装を強化し、僧兵の通路での戦いに備えておこう。

僧兵の通路を進んでいくと大地下牢にアーネスが捕らわれており、僧兵のひとりから奪取した牢の鍵（47）で助けると、竜の石をくれる。これをシースの泉の台座にはめ込み、回復の水（紫）を復活させたなら中央部集落へ向かう。泉の東にある扉は、泉の封印が解けた後は風の王の城跡への直通通路にもなる。

ファイ＝ファトとの取り引きで入手できる品は、「月のゲート」「風の笛」「教王の地図」「光のクリスタル」である。

MAP3 中央集落

第2詰所、ターマイトの巣
風の王の城跡



▲上マップ

下マップ▼



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要な鍵
01	太陽の鍵	宝箱	なし
02	水晶の矢	弓兵	なし
03	ボウ	第2詰所	なし
04	水晶の矢	僧兵	なし
05	エルフの矢	地面	なし
06	水のクリスタル	空中	なし
07	水晶	ターマイト	なし
08	ナイトプレート	地面	なし
09	ブラッドストーン	樽	なし
10	水晶の瓶	宝箱	銀の鍵
11	グレートヘルム	宝箱	金の鍵
12	ムーンストーン	壁	なし
13	水晶	地面	なし
14	75G	机	なし
15	真理の鏡	宝箱	なし
16	竜王草の実	地面	なし
17	メレル・ウルの盾	封印された扉	なし
18	光波の指輪	宝箱	金の鍵
19	シースの羽	宝箱	なし
20	ムーンストーン	宝箱	なし
21	重魔の針	宝箱	なし
22	毒消し草	地面	なし
23	毒消し草	墓石	なし
24	バトルハンマー	地面	なし
25	薬草	地面	なし
26	ダガー	地面	なし
27	ナイトヘルム	地面	なし
28	幻の杖	宝箱	なし
29	ヴァータイト	宝箱	なし
30	神殿の鍵	宝箱	なし
31	風のクリスタル	国王の絵	なし
32	風のクリスタル	宝箱	なし
33	水晶の矢	樽	なし
34	薬草	樽	なし
35	幻の杖	宝箱	なし

No.	アイテム名	入っている場所	必要な鍵
36	水晶の矢	弓兵	なし
37	ムーンストーン	宝箱	銀の鍵
38	薬草	樽	なし
39	水晶のかけら	樽	なし
40	僧兵の鍵	地面	なし
41	ブラッドストーン	骸骨	なし
42	薬草	地面	なし
43	水晶	ターマイト	なし
44	水晶	地面	なし
45	水晶の矢	弓兵	なし
46	水晶の矢	弓兵	なし
47	僧兵の鍵	壁	なし
48	土のクリスタル	ジャイアントターマイト	なし
49	毒消し草	地面	なし
50	薬草	地面	なし
51	水晶のかけら	地面	なし
52	水晶のかけら	地面	なし
53	水晶の矢	骸骨	なし
54	ブラッドストーン	宝箱	なし
55	薬草	ターマイト	なし
56	薬草	地面	なし

人物・イベント

場所	名前
A	メリル
B	キール=ハント
C	セルフィ=フォス
D	サンドル=アムガン
E	ラッド=ビルヘム
F	クロラ=アムガン
a	溶岩堀
b	風の柱
c	風の王の間
d	ジャイアントターマイト
e	風の柱

朽ちた城跡にて滅びし王の声を聞く

サンドルを救出しなければ、中央部集落には入れない

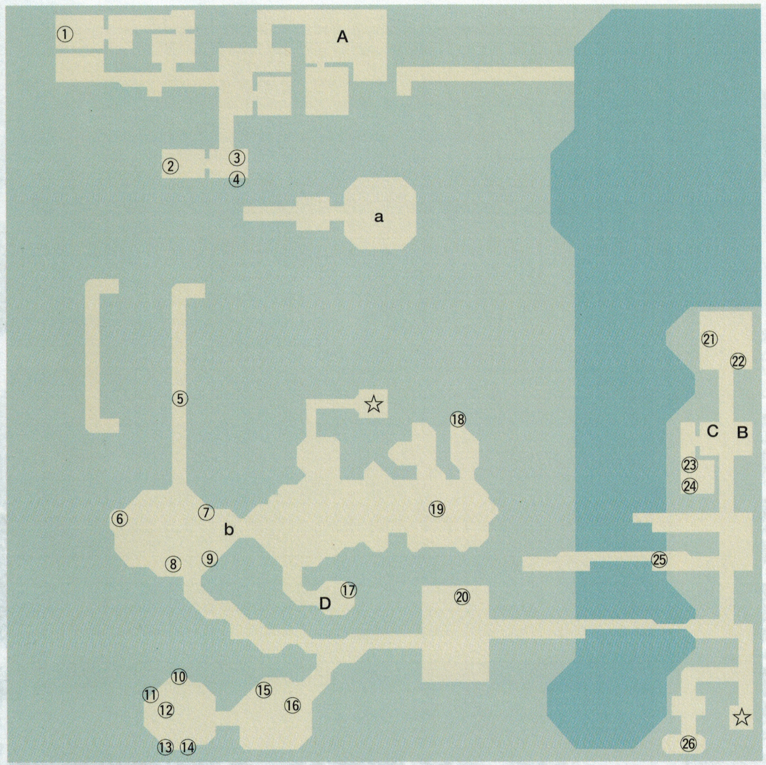
このMAPではまず、中央集落付近の落とし穴からターマイトの巣へ入り、ジャイアントターマイト（d）を倒そう。ジャイアントターマイトの死体からは土のクリスタル（48）、巣に捕まっていたサンドル少年からは海賊の鍵を入手することができる。

ターマイトの巣の下部にある地下水脈には「水のクリスタル」があるが、そこに出口はなく、門による転移（例えば「星の鍵」を道標の台座に設置しておき、「星の門」を使う）以外に脱出する方法はない。以後こういった地点は頻繁に出てくるので道標の台座には常に鍵を設置しておくべきだ。

風の王の城跡は、東海岸への道でもある。国王の鍵を入手したあとは城内へ進むこともできるが、今はただ通り過ぎるのみである。

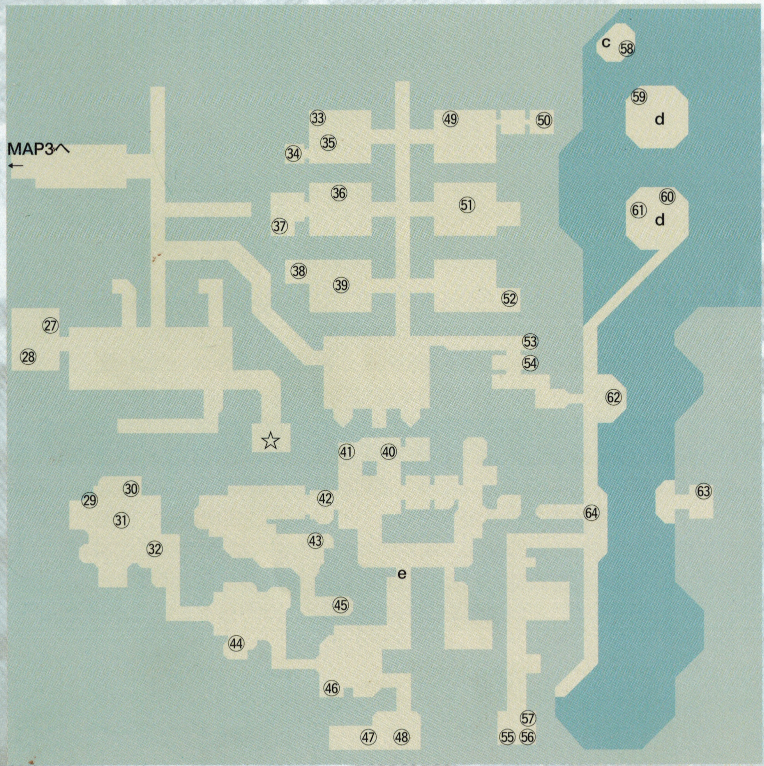
MAP4 東海岸

第3詰所、東部集落、共同墓地、エルフの墓場、兵士墓地 シースの泉、魔導師の灯台



▲上マップ

下マップ▼



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要な鍵
01	蠍の腕輪	宝箱	なし
02	竜王草の実	地面	なし
03	水晶	樽	なし
04	水晶	樽	なし
05	僧兵の鍵	地面	なし
06	僧兵の鍵	地面	なし
07	毒消し草	地面	なし
08	薬草	ログストーカー	なし
09	毒消し草	地面	なし
10	薬草	地面	なし
11	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
12	水晶堀りの地図	墓石	なし
13	ムーンストーン	宝箱	なし
14	薬草	地面	なし
15	薬草	地面	なし
16	ブラッドストーン	スケルトン	なし
17	水晶	墓石	なし
18	水晶	地面	なし
19	ヴァーダイト	ログストーカー	なし
20	200G	壁	なし
21	シースの像	水飲み場	なし
22	竜王草の実	地面	なし
23	ダーク・スレイヤー	机	なし
24	シースの像	机	なし
25	竜王草の実	ログストーカー	なし
26	ルイナスグローブ	封印された扉	なし
27	水晶の矢	弓兵	なし
28	僧兵の鍵	机	なし
29	森と霧の魔除け	宝箱	なし
30	エルフの矢	墓石	なし
31	エルフの矢	墓石	なし
32	エルフの矢	墓石	なし
33	ストーンハンド	墓石	なし
34	ヴァーダイト	宝箱	国王の鍵
35	ブラッドストーン	地面	なし
36	幻の杖	墓石	なし
37	クレセレントアックス	隠し部屋	なし
38	薬草	地面	なし
39	ブラッドストーン	墓石	なし
40	ヴァーダイト	シーゲル	ルなし
41	ヴァーダイト	地面	なし
42	竜王草の実	空中	なし
43	エルフの矢	地面	なし
44	エルフの矢	墓石	なし
45	水のクリスタル	空中	なし
46	エルフの矢	地面	なし
47	竜王草の実	地面	なし
48	シースの羽	墓石	なし
49	ムーンストーン	壁	なし
50	シースの羽	宝箱	なし
51	ブラッドストーン	墓石	なし
52	幻の杖	地面	なし
53	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
54	魔導師の鍵	骸骨	なし
55	300G	宝箱	なし
56	竜王草の実	宝箱	なし
57	ブラッドストーン	地面	なし
58	紫電	墓石	なし
59	ラージシールド	地面	なし
60	水晶の矢	地面	なし
61	火のクリスタル	空中	なし
62	竜王草の実	クラーケン	なし
63	シースの像	壁	なし
64	僧兵の鍵	地面	なし

人物・イベント

場所	名前
A	ジジ=バドエル
B	レオン=ショア
C	カレン=ショア
D	ハリス=カーバイト
a	シースの泉
b	水晶堀りの墓
c	侍の墓
d	魔導師の灯台
e	エルフの墓場

波音響く東海岸に、紫電は今も眠り続ける

紫電、シースの像などの重要アイテムを入手

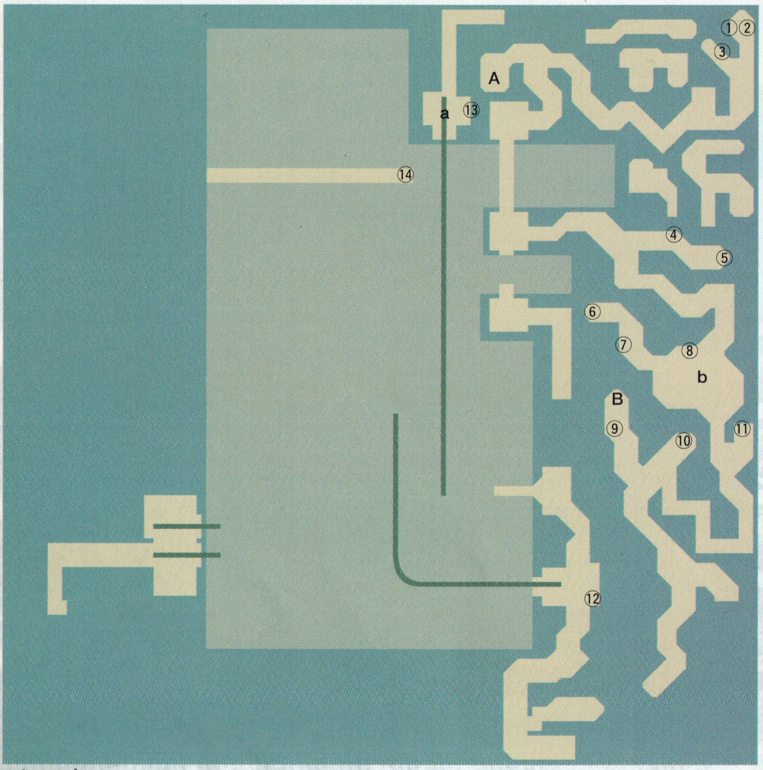
まずはMAP南西部にある水晶掘りの墓場（b）で、墓石から水晶掘りの地図（12）を入手する。次に水晶掘りの墓の地下にあるエルフの墓場（e）にて水のクリスタル（45）を入手。海岸線を北上しつつ牢の中の骸骨から魔術師の鍵を入手すると共に、忘れずに双子の燈台にて火のクリスタル（61）も手に入れておこう。

侍の墓（c）から名刀紫電を入手するには、護衛兵の墓からMAP北東部の小島にダッシュしながら飛び降りること。

島東端にあるレオン=ショアの家にあるものと、北側の橋の東端から北へ飛び降り、壁の中から手に入れられるシースの像（24）、（63）を入手しておけば、以後ここに戻る必要はない。あとはレオン=ショアを助け、ダーククリスタルを渡すだけだ。

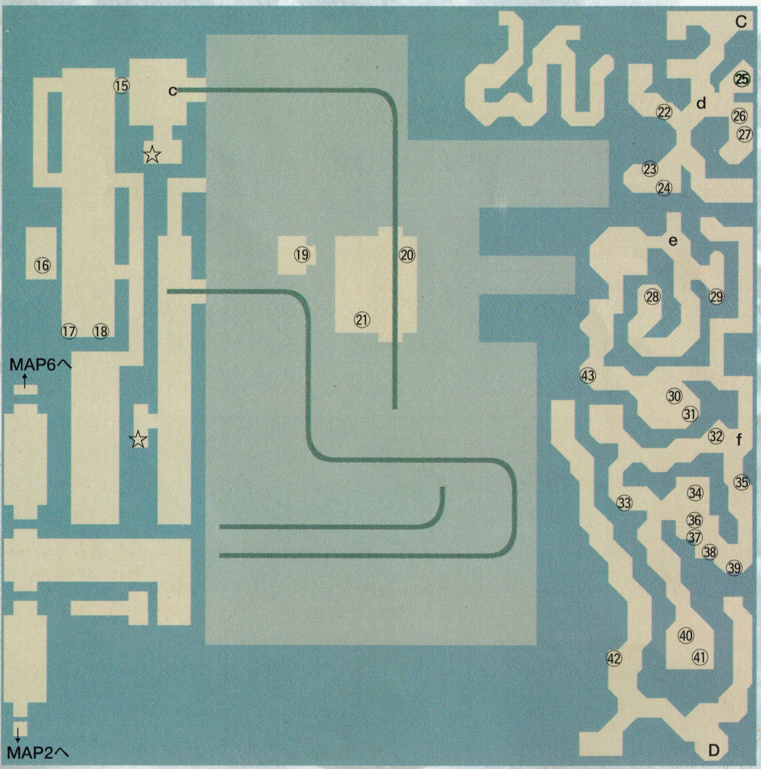
MAP5 大鉱山

第4詰所、見張り所、暗闇の洞窟、毒の洞窟、地霊の洞窟、エルフの洞窟



▲上マップ

下マップ▼



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要な鍵
01	毒消し草	樽	なし
02	毒消し草	樽	なし
03	薬草	地面	なし
04	水晶	地面	なし
05	真理の鏡	宝箱	魔導師の鍵
06	深淵の鎧	地面	なし
07	水晶	地面	なし
08	幻の杖	宝箱	魔導師の鍵
09	水晶の矢	骸骨	なし
10	国王の鍵	地面	なし
11	水晶	地面	なし
12	ムーンストーン	樽	なし
13	薬草	樽	なし
14	蠍の腕輪	地面	なし
15	僧兵の鍵	地面	なし
16	100G	宝箱	銀の鍵
17	100G	宝箱	銀の鍵
18	僧兵の鍵	地面	なし
19	光のクリスタル	空中	なし
20	僧兵の鍵	地面	なし
21	シルバーアーム	宝箱	なし
22	水晶のかけら	骸骨	なし
23	水晶	死体	なし
24	水晶	地面	なし
25	ブラッドストーン	骸骨	なし
26	水晶のかけら	骸骨	なし
27	100G	宝箱	魔導師の鍵
28	地霊の腕輪	アースエレメンタル	なし
29	ヴァータイト	宝箱	金の鍵
30	土のクリスタル	アースエレメンタル	なし
31	竜王草の実	地面	なし
32	シースの羽	レフマ	なし
33	水晶	地面	なし
34	シースの羽	レフマ	なし
35	水晶	地面	なし
36	シースの羽	レフマ	なし
37	シースの羽	レフマ	なし
38	水晶	地面	なし
39	アルバレスト	壁	なし
40	シースの羽	レフマ	なし
41	エルフの鍵	空中	なし
42	薬草	地面	なし
43	スパイダー	アースエレメンタル	確率 265分の1

人物・イベント

場所	名前
A	マック=タブラー
B	ダルフ=バイス
C	テオ=バドエル
D	クリフ=ロア
a	トロッコ乗り場
b	暗闇の洞窟
c	トロッコ乗り場
d	毒の洞窟
e	地霊の洞窟
f	エルフの洞窟

大鉱山の深淵を疾走してゆくトロッコ

テオを救出し、エルフの洞窟を目指す

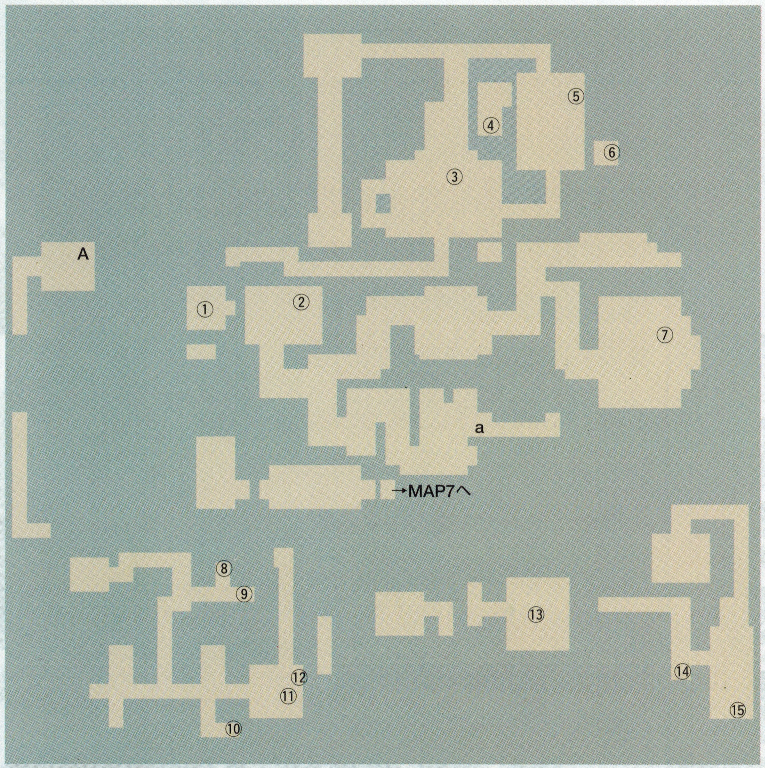
南北集落と中央集落を結ぶ関門のある地点から北へと進むと、そこは大鉱山である。（c）のトロッコに乗り鉱山内部へ行こう。途中の駅のような場所で下車すると、光のクリスタル（19）を入手することができる。鉱山内の水晶掘りダルフ=バイス（B）の付近には国王の鍵が落ちているので、風の王の城跡の探索が可能になる。

MAP北部の毒の洞窟（d）では、東部集落のジジの父親テオが倒れている。シースの像を使い彼を蘇生させておくと東部集落へ彼を訪ねた際シースの涙を譲ってくれる。この首飾りを装備しておくと、死亡したときにシースの像が身代わりになってくれるのだ。

毒の洞窟の落とし穴から地霊の洞窟に進み、土のクリスタル（30）を入手し、その先のエルフの洞窟でエルフの鍵（41）を入手しよう。

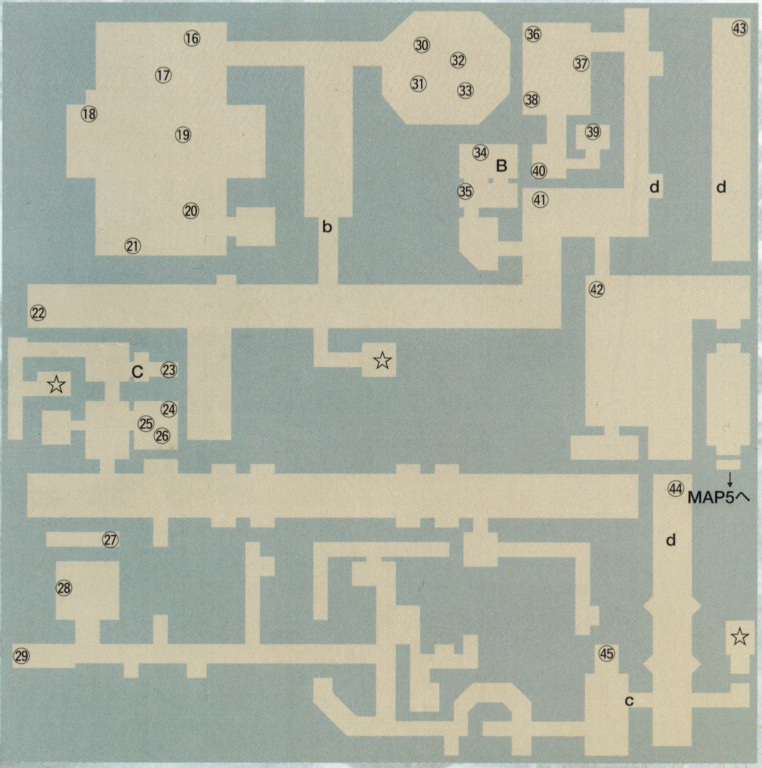
MAP6 エルフの神殿

第5詰所、火の魔宮、氷魔洞



▲上マップ

下マップ▼



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要な鍵
01	クリスタルガード	地面	なし
02	アイスアーマー	地面	なし
03	竜王草の実	地面	なし
04	ブラッドストーン	宝箱	なし
05	アルバレスト	壁	なし
06	幻の杖	壁	なし
07	アイスブレード	ターン	なし
08	200G	宝箱	なし
09	ムーンストーン	宝箱	なし
10	200G	宝箱	なし
11	ブラッドストーン	宝箱	なし
12	ブラッドストーン	壁	なし
13	火のクリスタル	空中	なし
14	500G	宝箱	なし
15	ブラッドクラウン	宝箱	なし
16	シースの羽	レフマ	なし
17	ムーンストーン	レフマ	なし
18	メレル・ウルの剣	壁	なし
19	水のクリスタル	空中	なし
20	ヴァーダイト	レフマ	なし
21	メレル・ウルの腕輪	墓石	なし
22	デスウォーカー	地面	なし
23	水晶の瓶	宝箱	なし
24	水晶の瓶	宝箱	なし
25	僧兵の鍵	弓兵	なし
26	水晶の矢	弓兵	なし
27	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
28	ブラッドストーン	壁	なし
29	フレイムソード	隠し部屋	なし
30	ブラッドストーン	レフマ	なし
31	メレル・ウルの兜	レフマ	なし
32	ダーククリスタル	空中	なし
33	ブラッドストーン	レフマ	なし
34	シースの像	壁	なし
35	僧兵の鍵	樽	なし
36	ムーンストーン	宝箱	なし
37	100G	宝箱	なし
38	ムーンストーン	宝箱	なし
39	風のクリスタル	宝箱	国王の鍵
40	1000G	宝箱	国王の鍵
41	アイアングローブ	僧兵	なし
42	水晶の矢	弓兵	なし
43	太陽の門	宝箱	国王の鍵
44	水晶の瓶	僧兵	なし
45	光波の腕輪	宝箱	金の鍵

人物・イベント

場所	名　前
A	アーネス=クライド
B	レオン=ショア
C	セルフィ=フォス
a	氷魔洞
b	エルフの神殿
c	火の魔宮
d	風の柱

聖者の墓がメレル・ウルの剣を守り続ける

火の魔宮・氷魔洞を抜け、教王の許へ

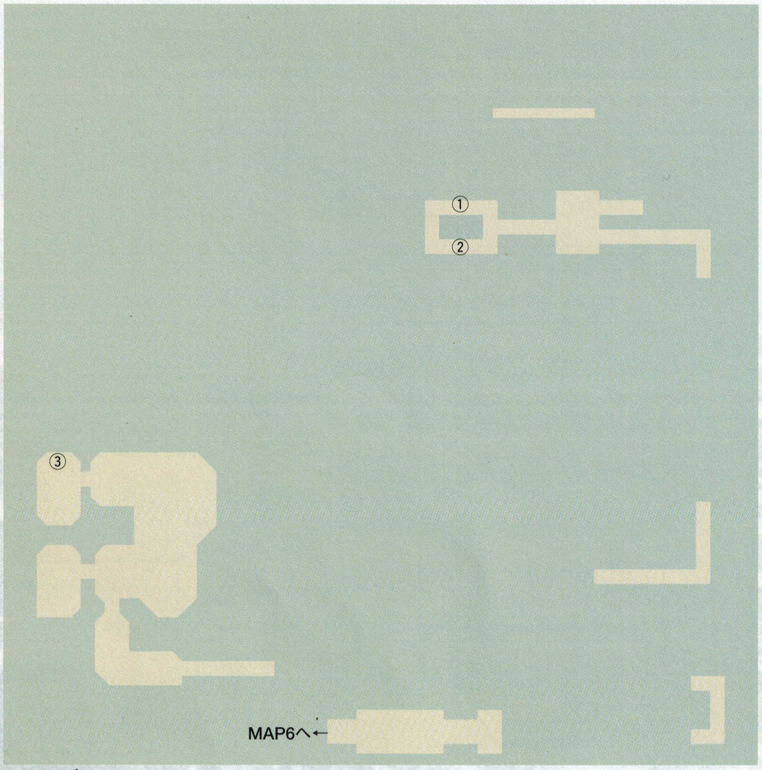
ＭＡＰ北東部、風の王の宝物庫の手前で太陽の門を入手し、中で風のクリスタルを手に入れる。その後、弓兵のいる高台から飛び降り、鉄球の向こうにある第4詰所へ。

詰所内のダイヤルをまわし、鉄球の動きを止めたなら、氷魔洞へ行く前にＭＡＰ南部の火の魔宮で火のクリスタル（13）とフレイムソード（29）を入手しておく。燭台には火の魔法で火を灯すといい。

氷魔洞のターンは強力だが、フレイムソードや火の属性魔法が効く。ここで「アイスアーマー」「アイスブレード」「クリスタルガード」を入手して防備を整えておこう。

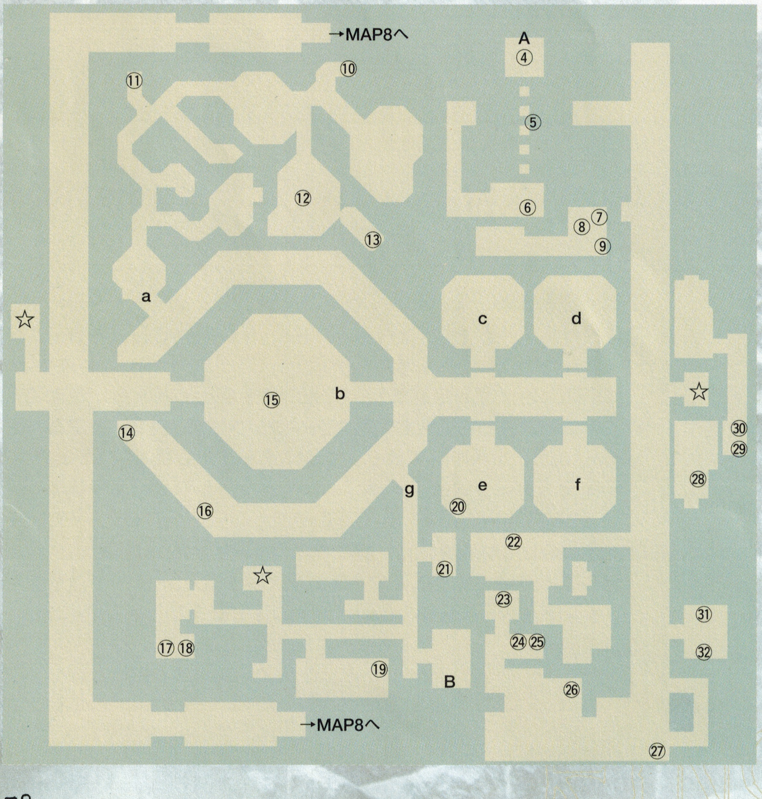
エルフの神殿では「エルフの鍵」と引き替えに「ダーククリスタル」を入手。メレル・ウルの剣は聖者の墓と話すことで入手可能に。

MAP7 教王の闘技場 第6詰所、研究所



▲上マップ

下マップ▼



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要な鍵
01	重魔の針	壁	なし
02	森と霧の魔除け	壁	なし
03	デーモンハンド	宝箱	なし
04	1つ目巨人の首輪	地面	なし
05	火のクリスタル	空中	なし
06	ヴァーダイト	宝箱	魔導師の鍵
07	エルフの矢	地面	なし
08	竜王草の実	地面	なし
09	シースの羽	地面	なし
10	ムーンストーン	地面	なし
11	重魔の針	地面	なし
12	スカルシールド	墓石	なし
13	雷撃の兜	隠し部屋	なし
14	重魔の針	宝箱	なし
15	ダーク・スレイヤー	空中	なし
16	ヴォーダイト	墓石	なし
17	重魔の針	デーモンロード	なし
18	重魔の針	デーモンロード	なし
19	光のクリスタル	空中	なし
20	2000G	宝箱	なし
21	300G	宝箱	なし
22	毒消し草	壁	なし
23	竜王草の実	地面	なし
24	ブラッドストーン	樽	なし
25	水晶	樽	なし
26	僧兵の鍵	壁	なし
27	水晶の矢	宝箱	なし
28	水晶の矢	宝箱	なし
29	水晶	樽	なし
30	水晶の瓶	机	なし
31	水晶の瓶	樽	なし
32	僧兵の鍵	机	なし

人物・イベント

場所	名前
A	1つ目巨人の骸骨
B	ミーリア
a	戦士の墓場
b	闘技場
c	アースエレメンタル
d	コバーナイト
e	デーモンロード
f	ターン
g	研究所

幾多の闘士が、闘技場にて命を散らした

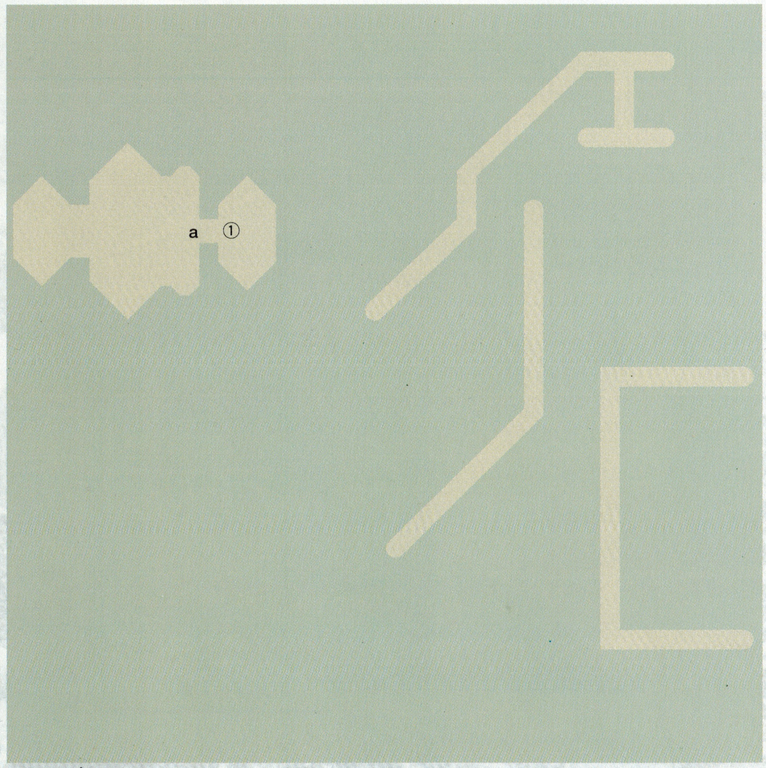
魔人の武具に身を包み、教王とあいまみえる

ここの高台にいる弓兵の矢には麻痺毒が塗ってある。壁に身を隠しながら、ウォーターフォールなどの魔法で始末していこう。鉄球の罠をかいくぐり、MAP北東にある1つ目巨人の墓にたどりついたなら、火のクリスタル（5）と1つ目巨人の首輪（4）を入手し、闘技場での戦いに備えよう。

闘技場で教王とあいまみえるには、4体の守護者たち（c）（d）（e）（f）を倒さねばならない。どれも動きが速く、強力な攻撃手段を持っているので、ひとときたりとも油断はならない。

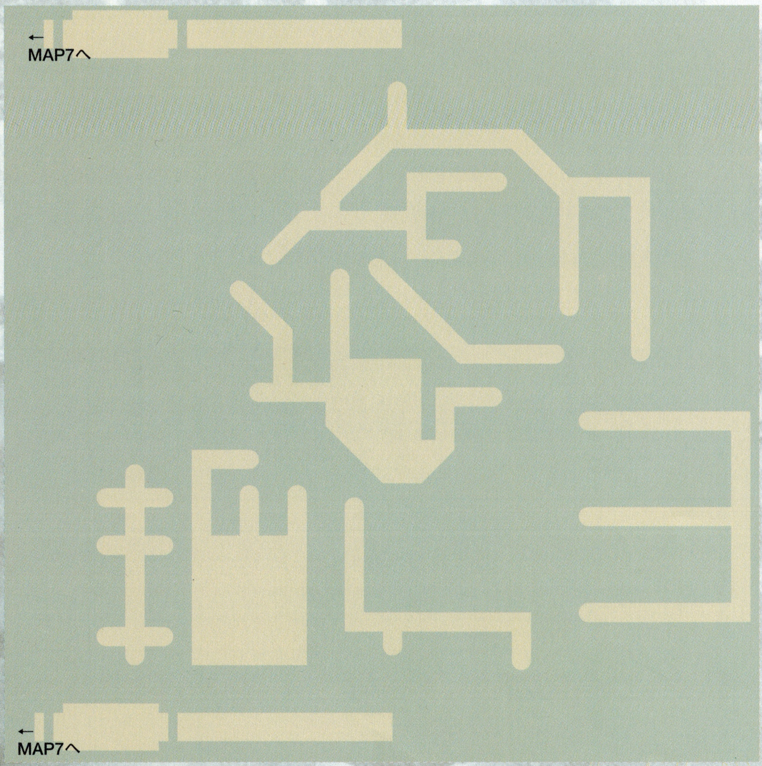
それまで巨大な怪物と戦い続けたために、的の小さい教王ダイアス＝バジルには攻撃をあてづらくなっているだろう。しかし、魔法で彼の動きを止めるなどすれば、戦いは有利になるはずだ。

MAP8 眠れる者の住みか



▲上マップ

下マップ▼



拾得物

No.	アイテム名	入っている場所	必要な鍵
01	ムーンライトソード	空中	なし

人物・イベント

場所	名前
a	ギーラ

転移した先は、太古の昔天から落ちてきた船
眠れる者の放逐、そして聖剣の奪還

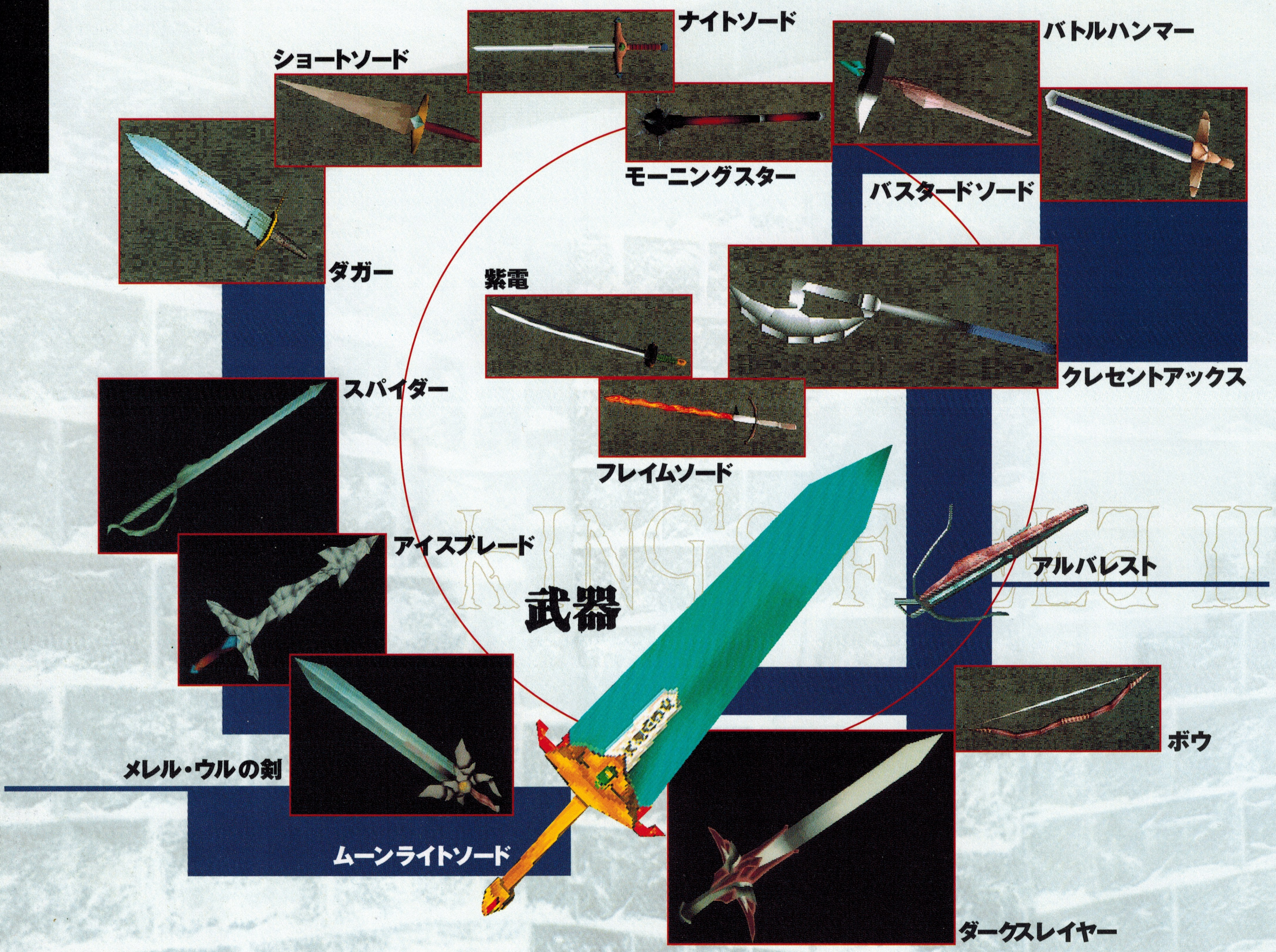
闘技場外周部にあったワープキューブに触れると、目の前が光に包まれる。次の瞬間に見えるものは、水晶でつくられているかのような通路。メラナットの真の主であり、闘技場の歴代の守護の者たちを操り続けてきた、眠れる者ギーラの住みかである。

闘技場の南からこのMAPに足を踏み入れると、機械化された悪魔たちの巣窟に出てしまう。まだギーラと戦う自信がないのなら、ここで経験を積むのも悪くはない。かなりの苦戦を強いられることは覚悟のうえで。闘技場の北にあるワープキューブからこのMAPにきた場合は、比較的簡単にギーラのもとへと行けるはずだ。

なお、ギーラの体を歩いて乗り越え、ギーラの背後に浮遊するムーンライトソードを獲得することも可能である。

武器・防具アイテム

前作Ⅰと明らかに変わった点は、過去に英雄が使ったとされる伝説の防具や剣が登場してきたことだろう。ガルス=フィー防具やメレル=ウル装備がそれである。これによりⅠより一層、物語の世界観の重要性が増したといえるだろう。さらに、Ⅱには稀少なものが多い。普通にやっていてはまず発見できない武器、防具などが多々ある。それでいて、ゲームを終了させせることができる。これは、Ⅱの自由度の高さを裏付けるものにほかならない。



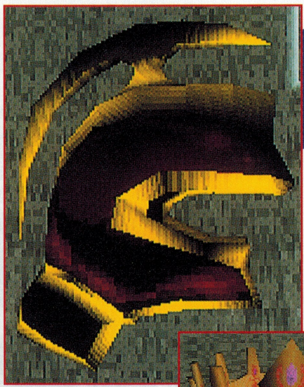
◆武器

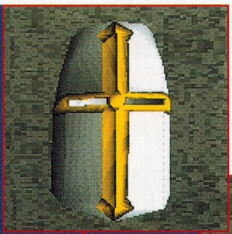
NO.	名称	長さ(cm)	重さ(kg)	攻撃力 切る	攻撃力 打つ	攻撃力 刺す	魔法 聖	魔法 炎	魔法 土	魔法 風	魔法 水
01	ダガー	50	0.7	39	6	14	0	0	0	0	0
02	ショートソード	80	1	44	9	12	0	0	0	0	0
03	ナイトソード	100	1.3	50	10	11	0	0	0	0	0
04	モーニングスター	70	1.8	0	33	68	0	0	0	0	0
05	バトルハンマー	150	4	0	94	0	0	0	0	0	0
06	バスタードソード	110	2.8	79	28	7	0	0	0	0	0
07	クレセントアックス	140	3.5	43	85	14	0	0	0	0	0
08	フレイムソード	130	2.8	83	22	38	0	43	0	0	0

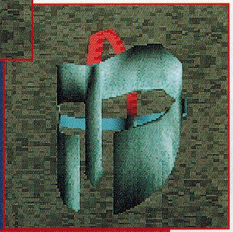
NO.	名称	長さ(cm)	重さ(kg)	攻撃力 切る	攻撃力 打つ	攻撃力 刺す	魔法 聖	魔法 炎	魔法 土	魔法 風	魔法 水
09	紫電	120	1.1	135	0	0	0	0	0	64	0
10	スパイダー	150	4	0	150	0	0	0	71	0	0
11	アイスブレード	130	3.3	93	106	0	0	0	0	0	83
12	メレル・ウルの剣	110	4.8	178	43	22	0	0	0	0	0
13	ムーンライトソード	120	1.2	137	77	93	97	0	0	0	0
14	ダークスレイヤー	140	1.6	124	108	116	0	42	53	57	40
15	ボウ	------	1	0	0	63	0	0	0	0	0
16	アルバレスト	------	1.5	0	0	88	18	0	0	0	0

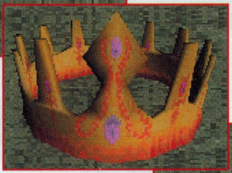
※　13…MPが少しづつ回復する

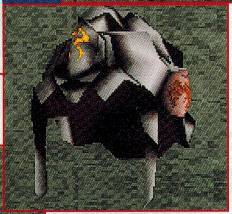
防具(頭)

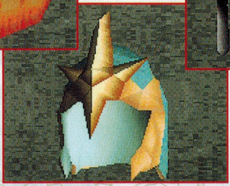

グレートヘルム


ナイトヘルム

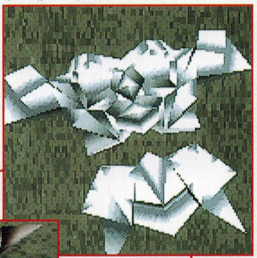

アイアンマスク

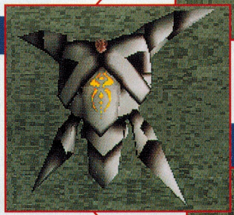

ブラッドクラウン

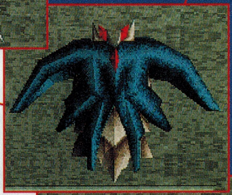

メレル・ウルの兜

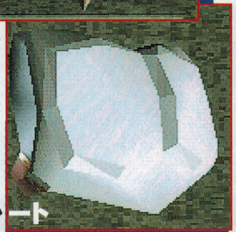

雷撃の兜

防具(胴)


アイスアーマー

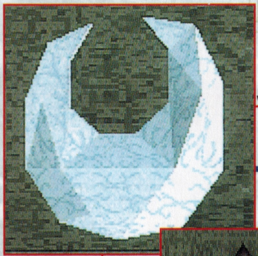

メレル・ウルの鎧


深淵の鎧

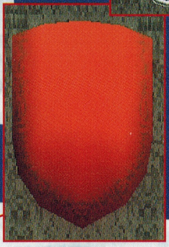

ブレストプレート


ナイトプレート

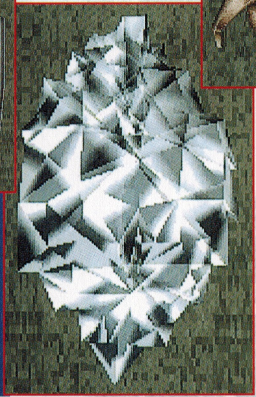
防具(盾)


ムーンガード


メレル・ウルの盾


レザーシールド


ラージシールド


クリスタルガード


スカルシールド

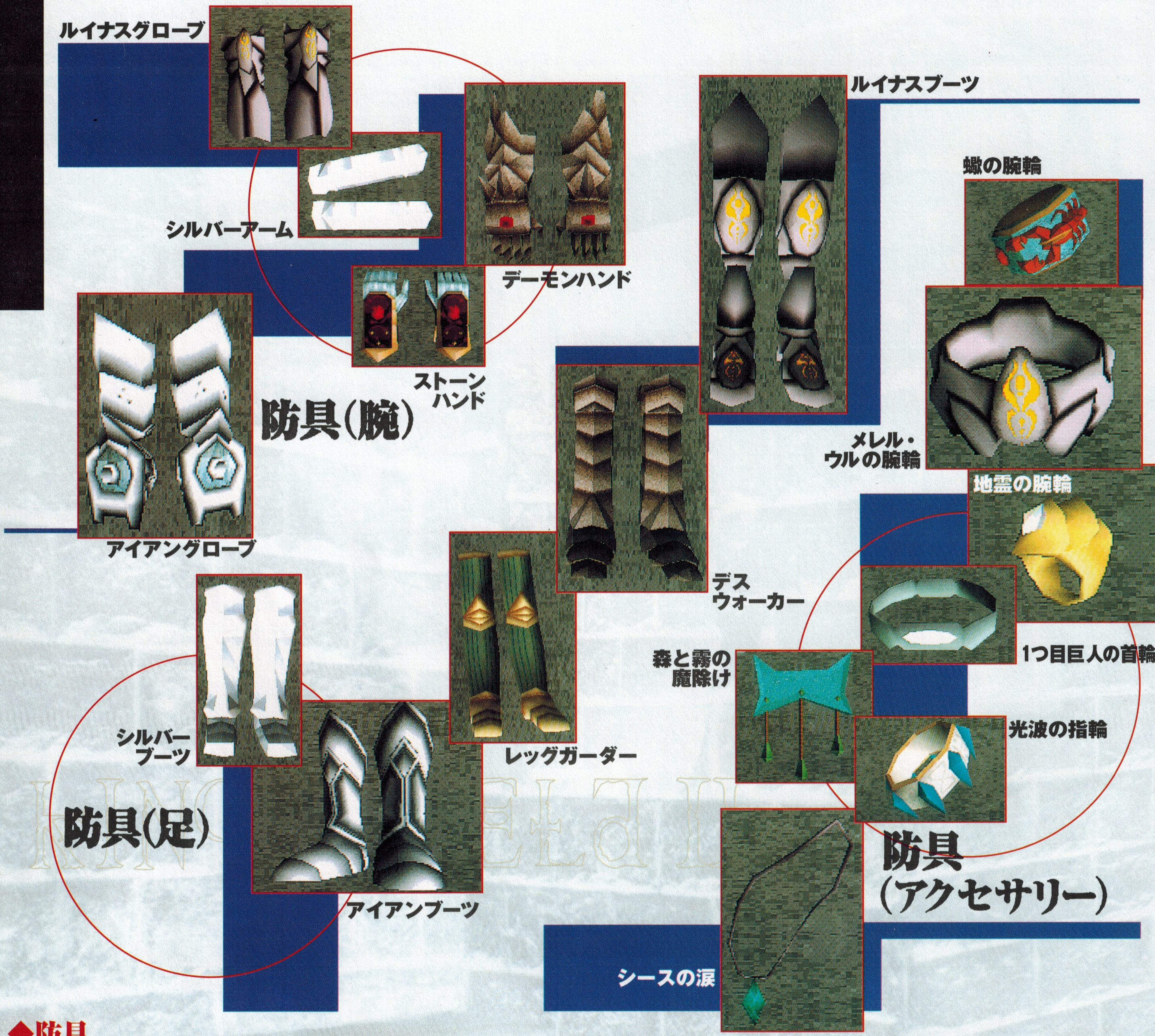
◆防具

NO.	名称	重さ(kg)	防御力 切る	打つ	刺す	毒	魔法 聖	炎	土	風	水
17	アイアンマスク	1	14	4	2	0	0	1	0	1	0
18	ナイトヘルム	1.8	12	6	11	0	1	2	1	2	1
19	グレートヘルム	2.5	18	12	10	0	2	2	3	2	1
20	ブラッドクラウン	0.5	9	6	14	0	0	33	28	37	6
21	雷撃の兜	0.8	22	11	8	0	5	2	8	22	17
22	メレル・ウルの兜	0.7	32	13	22	0	35	6	11	7	12
23	ブレストプレート	5.3	13	6	4	0	0	1	2	1	0
24	ナイトプレート	9.9	15	8	8	0	2	1	2	1	1

※ 20…魔法ゲージの回復が遅くなる　21…ランダムでライトニングボルトを放つ　22…HPが少しずつ回復する

NO.	名称	重さ(kg)	防御力 切る	打つ	刺す	毒	魔法 聖	炎	土	風	水
25	アイスアーマー	2.8	27	13	12	0	3	32	7	7	9
26	深淵の鎧	6	10	8	7	0	14	18	5	13	26
27	メレル・ウルの鎧	3.7	21	30	20	0	8	11	33	14	11
28	レザーシールド	1.2	8	8	4	0	1	0	0	1	1
29	ラージシールド	1.8	10	10	8	0	2	1	2	1	2
30	ムーンガード	5.8	6	11	18	0	18	1	1	1	6
31	クリスタルガード	9.9	13	22	14	0	3	15	5	5	3
32	スカルシールド	0.8	38	5	5	0	42	6	2	2	1

26…ダークに陥る　30…HPが少しずつ回復する　32…HPが少しずつ減衰する



◆防具

NO.	名称	重さ(kg)	防御力 切る	打つ	刺す	毒	魔法 聖	炎	土	風	水
33	メレル・ウルの盾	1	19	17	34	0	12	14	12	22	14
34	アイアングローブ	1.1	8	4	9	0	0	0	1	1	0
35	ストーンハンド	2	12	11	4	0	2	2	2	0	0
36	シルバーアーム	2	13	13	13	0	5	4	3	3	4
37	デーモンハンド	1.6	5	38	7	0	8	5	26	5	0
38	ルイナスグローブ	0.8	17	30	17	50	10	8	11	12	25
39	アイアンブーツ	2	2	12	10	0	1	0	0	0	1
40	レッグガーダー	1.6	8	15	8	0	1	0	2	3	0
41	シルバーブーツ	2.6	14	14	15	20	5	3	3	4	4

NO.	名称	重さ(kg)	防御力 切る	打つ	刺す	毒	魔法 聖	炎	土	風	水
42	デスウォーカー	4.5	2	2	43	0	0	16	10	0	0
43	ルイナスブーツ	1.2	25	21	19	0	7	29	7	18	8
44	蠍の腕輪	-----	0	0	0	80	0	0	3	0	0
45	シースの涙	-----	0	0	0	10	5	2	0	0	0
46	メレル・ウルの腕輪	-----	8	7	7	0	0	0	0	0	0
47	地霊の腕輪	-----	0	0	0	0	7	8	12	3	4
48	1つ目巨人の首輪	-----	4	6	4	0	0	0	23	0	0
49	森と霧の魔除け	-----	0	0	0	25	5	0	5	5	8
50	光波の指輪	-----	0	0	0	0	0	0	0	0	0

※ 37…攻撃ゲージの回復が遅くなる　42…歩く速度が低下する　45…HPが0になったとき「シースの像」と引換に復活できる　46…打の攻撃力＋5、刺の攻撃力＋5、聖の攻撃力＋22、水の攻撃力＋12　47…魔力＋8　48…体力＋8
49…状態不良から早く回復できる　50…矢の攻撃力が上昇する



◆アイテム

NO.	名称	用途・効果
51	海賊の地図	昔、メラナット島にいた海賊たちが残した地図
52	水晶掘りの地図	メラナット島の鉱山を中心とした地図
53	教王の地図	教王のいる地下部分の地図
54	ブラッドストーン	状態変化から回復する。しかし毒には効果なし
55	ムーンストーン	消耗したMPを40ポイントを回復する
56	ヴァーダイト	魔力の基本値がひとつ上昇する
57	薬草	消耗したHPを40ポイントを回復する
58	毒消し草	身体の毒が消え去り、HPも15回復する

NO.	名称	用途・効果
59	竜王草の実	すべての状態を回復し、HPとMPを完全回復する
60	回復の水(青)	消耗したHPを100ポイント回復する
61	回復の水(紫)	消耗したMPを50ポイント回復する
62	回復の水(緑)	すべての状態変化を回復する
63	回復の水(金)	すべての状態変化を回復し、HPを100、MPを50回復する
64	水晶の瓶	回復の水を汲んで、持ち歩くための道具
65	シースの像	「シースの涙」を持つ者の命を救い、代わりに砕ける
66	幻の杖	一定時間、隠し扉の判別が可能となる

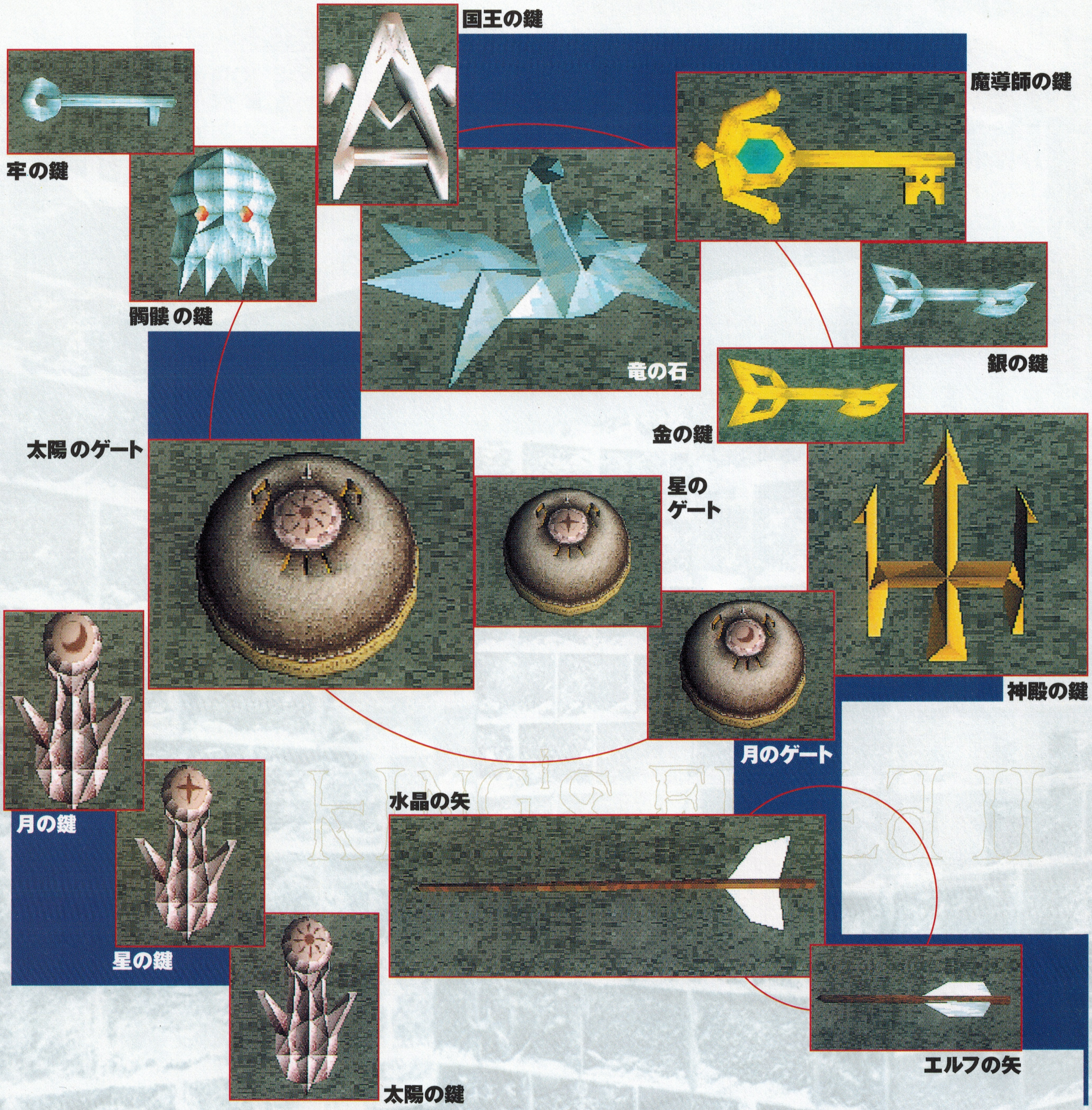
アイテム



◆アイテム

NO.	名称	用途・効果
67	真理の鏡	人・魔物・場所のすべての真実を映す。この世に7枚ある
68	シースの羽	一定時間、MPを消費せずに魔法を使うことができる
69	重魔の針	一定時間、魔力を上げることができる
70	風の笛	この道具を風の柱の側でに使うと、風の橋が出現する
71	ささやきの鐘	クリスタルの近くで使うと鳴る。クリスタル探しに便利
72	火のクリスタル	火の魔法をひとつ覚える
73	水のクリスタル	水の魔法をひとつ覚える
74	土のクリスタル	土の魔法をひとつ覚える

NO.	名称	用途・効果
75	風のクリスタル	風の魔法をひとつ覚える
76	光のクリスタル	光の魔法をひとつ覚える
77	ダーククリスタル	ギーラを倒すための武器の原材料
78	水晶	水晶の矢や水晶の瓶の原材料
79	水晶のかけら	売ると25G前後の価値がある
80	エルフの鍵	ダーククリスタルの封印を解く鍵
81	海賊の鍵	海賊の洞窟と海賊の宝箱を開くための鍵
82	髑髏の鍵	海賊オールドハンドの隠れ家の鍵



◆アイテム

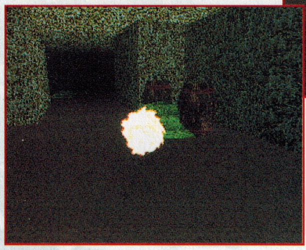
NO.	名称	用途・効果
83	牢の鍵	教王の管理する牢の鍵
84	僧兵の鍵	僧兵の扉の両側にある鍵穴に使用。取り外し可能
85	国王の鍵	ハーバイン3世の城跡の扉や宝箱の鍵
86	竜の石	シースが与えた泉の水を管理している鍵。全部で3つある
87	魔導師の鍵	魔導師たちが特殊な念を込めた宝箱に使用する鍵
88	銀の鍵	一般の宝箱で使われている鍵
89	金の鍵	特別な宝箱に使う鍵
90	神殿の鍵	エルフの神殿の鍵。神殿にはふたつの鍵穴がある

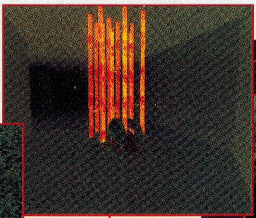
NO.	名称	用途・効果
91	月のゲート	月の鍵のある道標の台座にワープできる
92	星のゲート	星の鍵のある道標の台座にワープできる
93	太陽のゲート	太陽の鍵のある道標の台座にワープできる
94	月の鍵	月のゲートと対になる鍵
95	星の鍵	星のゲートと対になる鍵
96	太陽の鍵	太陽のゲートと対になる鍵
97	水晶の矢	ボウを用いて使用する。単体での使用は不可能
98	エルフの矢	アルバレストを用いて使用する。単体での使用は不可能

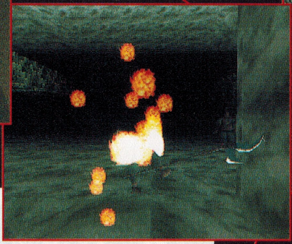
魔法・魔法剣

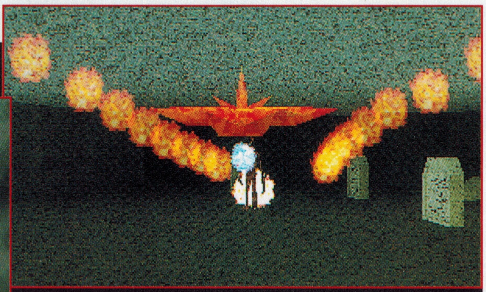
Ⅱの魔法は前作とは大きく様変わりした。火、風、水、土、光という5つの属性があり、そのそれぞれに4種類ずつ魔法が存在する。そしてそのほとんどはⅢに受け継がれている。魔法剣は7本存在しすべてが2種類の技を持っている。これも半分ほどがⅢに受け継がれた。Ⅱの魔法は、Ⅲの魔法、魔法体系の元となったといっても過言ではないだろう。

魔法・火

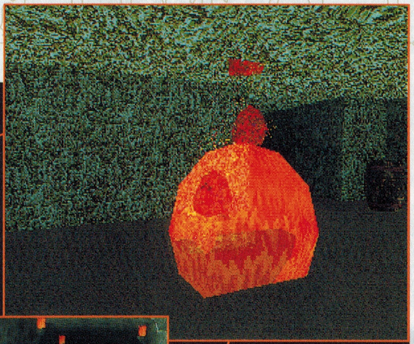

ファイアーボール

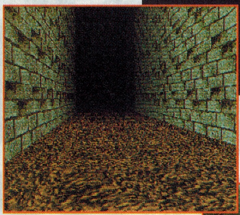

ファイアーウォール

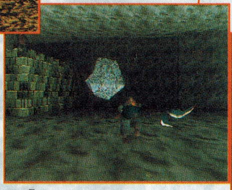

ファイアーストーム


フレイム

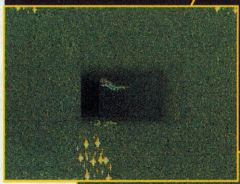
魔法・土

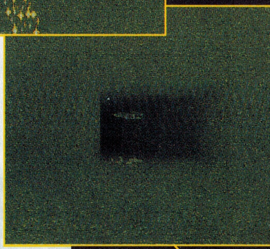

メテオ


アースヒール


ストーン


アースウェイブ

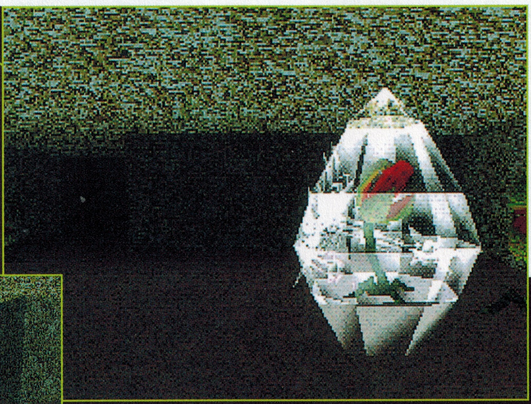

ブレス


ライト

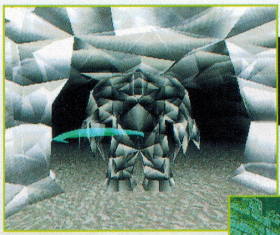
◆魔法

NO.	名称	属性	消費MP	効果
01	ファイアーボール	火	3	高熱の火球を投げつける
02	ファイアーウォール	火	9	激しく燃え盛る炎の壁で敵を包み込む
03	ファイアーストーム	火	15	超高熱の火球を複数つくり、敵を追尾させる
04	フレイム	火	35	フェニックスを模した爆炎と熱風の渦をつくる
05	アースヒール	土	3	傷ついた身体を癒す
06	ストーン	土	7	硬質の大岩をぶつける
07	アースウェイブ	土	15	空間のひずみをつくり、周囲の敵に痛撃を与える
08	メテオ	土	28	異次元より隕石群を呼び、敵の頭上に降らせる

NO.	名称	属性	消費MP	効果
09	ライト	光	6	一定時間、周囲を明るく照らし出す
10	ブレス	光	10	傷を癒し、特殊攻撃から回復させる
11	ライトニングボルト	光	18	高電圧のエネルギーを光球化し、敵にぶつける
12	フラッシュ	光	24	強大な光エネルギーで、敵を追跡し吹き飛ばす
13	ウィンドカッター	風	3	疾風を巻き起こし、鋭利な風で敵を切り刻む
14	ミサイルシールド	風	5	周囲に障壁を構成し敵の物質攻撃のダメージを減らす
15	アイスストーム	風	14	強烈な冷気を敵に浴びせかける
16	フリーズ	風	26	冷気が氷竜の形を取り、敵に襲いかかる

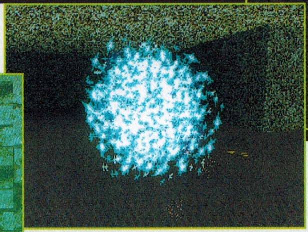


フリーズ

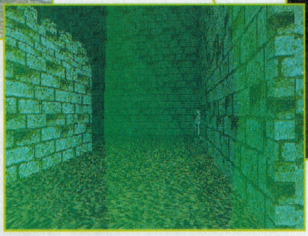


ウィンドカッター

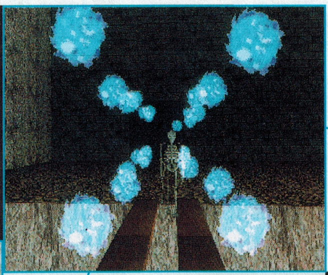
魔法・風



アイスストーム

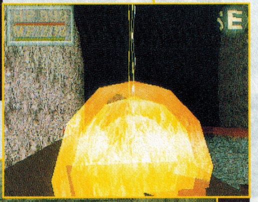


ミサイルシールド

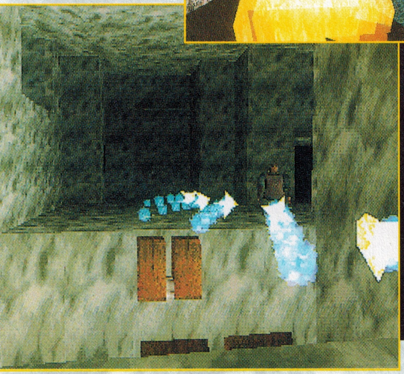


シース

魔法・光

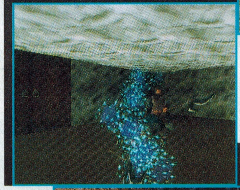


ライトニングボルト



フラッシュ

魔法・水



ウォーターフォール



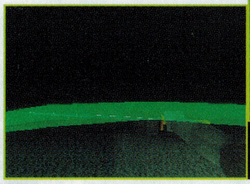
ディスポイゾン

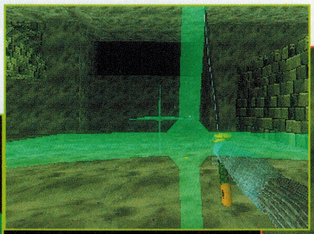


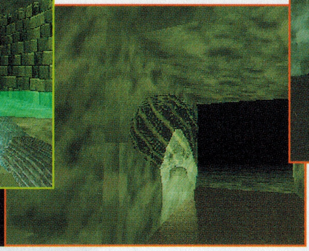
レジストファイアー

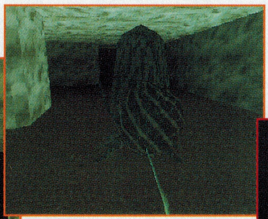
◆魔法

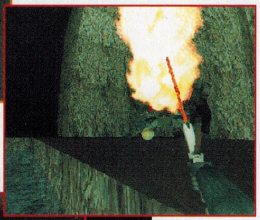
NO.	名称	属性	消費MP	効果
17	ディスポイゾン	水	4	毒に冒された身体を癒す
18	ウォーターフォール	水	12	大気中の水分を集め、高圧化し敵に浴びせる
19	シース	水	32	聖水を発生させ、エネルギーに変換し敵にぶつける
20	レジストファイアー	水	6	敵の炎のダメージを減少させる

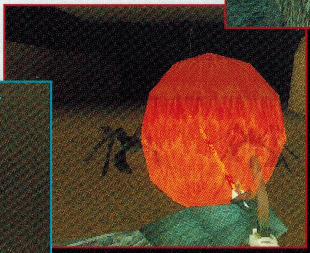

紫電A

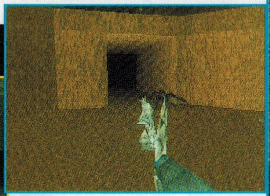

紫電B

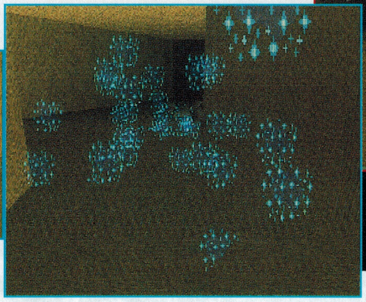

スパイダーA

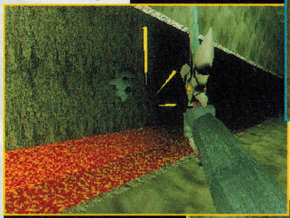

スパイダーB

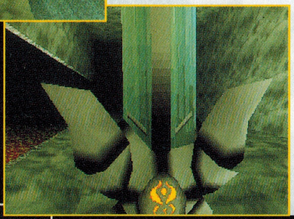

フレイムソードA


フレイムソードB

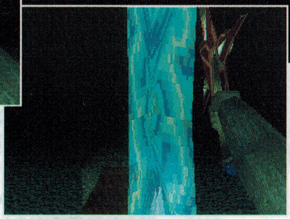

アイスブレードB

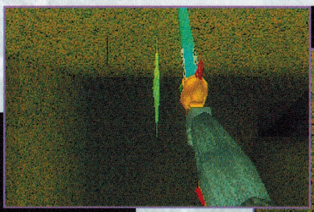

アイスブレードA

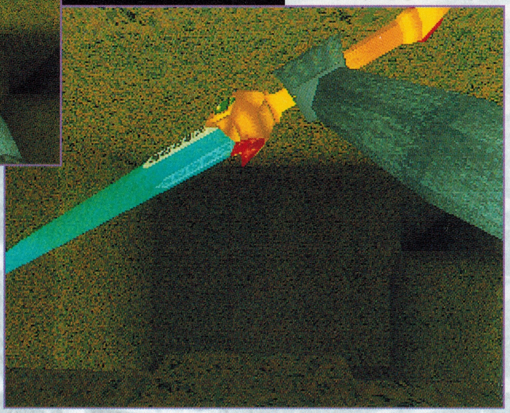

メレル・ウルの剣A


メレル・ウルの剣B


ダーク・スレイヤーA


ダーク・スレイヤーB


ムーンライトソードA


ムーンライトソードB

◆魔法剣

NO.	武器名称	属性	消費MP	効果
21	紫電A	風	10	巨大な風の刃を放つ
22	紫電B	風	12	十字の風の刃を2発立て続けに放つ
23	スパイダーA	土	18	黒い弾を発射する
24	スパイダーB	土	23	4発の黒い弾を発射する
25	フレイムソードA	火	16	ファイアーボールを放つ
26	フレイムソードB	火	18	巨大な炎の弾丸を発射する
27	アイスブレードA	水	21	氷弾の輪を発射する
28	アイスブレードB	水	27	5つの氷の塊が標的を追撃する

NO.	武器名称	属性	消費MP	効果
29	メレル・ウルの剣A	光	17	光の矢を発射する
30	メレル・ウルの剣B	------	0	剣を目の前に構え物理攻撃を完全に防御する
31	ダーク・スレイヤーA	水・光	17	青い巨大な矢を発射する
32	ダーク・スレイヤーB	水・光	17	一条の光が標的に向かって飛び爆発する
33	ムーンライトソードA	風・光	22	稲妻をまとった光の刃が飛び爆発する
34	ムーンライトソードB	風・光	38	稲妻を放ちながら標的を追尾する光の刃を発射する

※ 魔法剣は、ボタンを押すタイミングが微妙に異なり、剣によってそれぞれ1発から最大8発の技(魔法)を発することができる。
※ Aの技…ATTACK→MAGICの順にボタンを押す
Bの技…EVENT→ATTACK→MAGICの順にボタンを押す
※ すべての魔法剣の技は体力・魔力が60以上のとき使用可
※ 30…最後のMAGICボタンを押し続けることにより効果を発揮する

モンスター・魔物

シリーズ中最も特異なのは、飛行型の魔物が多いことであろう。これはマップの構造にかなり原因があると思われる。つまりⅡのマップは、1つの区域が上下構造をとっており、高さの概念が重要要素になっているからである。また、2つの部位に分かれている魔物の存在も特徴の一つである。これらの魔物のせいでプレイヤーは序盤、大いに苦しめられるのである。

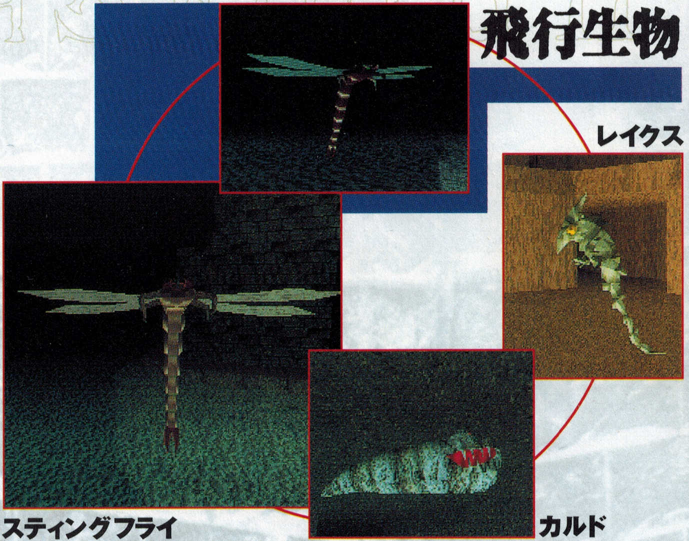
陸上生物


クラーケン
ヘッドイーター
モーグル
エスナイト
ターマイト

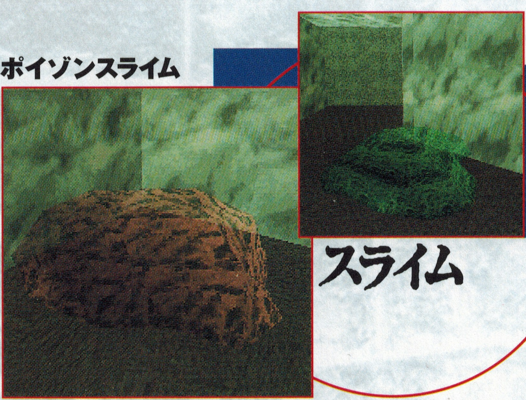
魚


シーゲル

飛行生物


バルテイル
レイクス
スティングフライ
カルド

スライム


ポイゾンスライム
グリーンスライム

KING'S FIELD Ⅱ

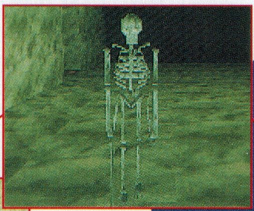
◆魔物

NO.	名称	HP	GOLD	EXP	幅	高さ	防御力 切	打	刺	聖	炎	土	風	水
01	クラーケン(頭)	250-350	0	3-30	750	1200	30-60	30-60	30-60	100-200	30-60	30-60	30-60	80-160
02	クラーケン(足)	250-500	0-40	12-98	750	900	40-80	40-80	40-80	150-300	50-100	50-100	50-100	150-300
03	クラーケン(大)(頭)	100	0	150	1600	2500	150	150	150	500	500	500	500	1000
04	クラーケン(大)(足)	1500	0	450	1500	1600	225	225	225	750	750	500	500	1000
05	ヘッドイーター	220-400	8-27	6-20	640-960	1360-2040	30-75	50-125	50-125	100-250	25-62	50-125	30-75	100-250
06	エスナイト	300-390	0-48	16-58	990-1100	1620-1800	50-125	50-125	40-100	100-250	40-100	50-125	50-125	150-375
07	ターマイト	440-650	10-35	15-37	640-1040	560-910	60-120	60-120	10-20	120-240	40-120	100-200	50-100	10-20
08	ジャイアントターマイト	2500	0	380	3300	2700	60	60	20	150	120	120	100	30

NO.	名称	HP	GOLD	EXP	幅	高さ	防御力 切	打	刺	聖	炎	土	風	水
09	モーグル	550	33	40	1000	1200	80	120	20	200	30	120	30	140
10	シーゲル	150-400	11-75	7-72	300-600	200-400	50-100	50-100	20-40	100-200	30-45	30-45	30-45	100-200
11	バルテイル(頭)	250-280	10-20	22-25	800	500	30-48	50-80	30-48	100-160	30-48	50-80	40-64	70-112
12	バルテイル(足)	210-280	0-3	3-8	600	500	20-32	20-32	20-32	100-160	20-32	40-64	40-64	70-112
13	レイクス	300-500	0	22-33	600	1300	50-125	30-75	50-125	70-175	70-175	100-250	40-100	10-25
14	カルド	350-450	0-35	40-52	490-700	1260-1800	125	125	125	175	175	250	75	125
15	スティングフライ(頭)	350-500	0	32-40	800	500	30-48	50-80	30-48	100-160	25-40	50-80	40-64	20-32
16	スティングフライ(足)	400	45-50	8-10	600	500	20-32	20-32	20-32	80-128	25-40	40-64	40-64	20-32

※　各魔物の使用する魔法、特殊攻撃を以下に示す(場所によりこれらの動作をとらない場合もある)。 02…有毒攻撃、アースボール　05…有毒攻撃　06…毒霧攻撃　07…麻痺攻撃　12…11が消滅した場合一定時間で消滅　15…有毒攻撃　16…15が消滅した場合一定時間で消滅

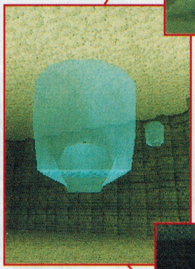
不死 ゴースト



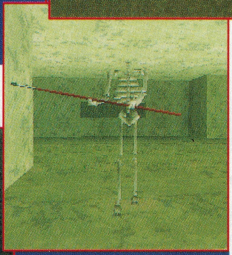
スケルトン



ゲルト=ゴースト



レフマ



サイス



ログストーカー

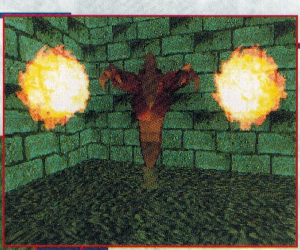


ファイアーエレメンタル

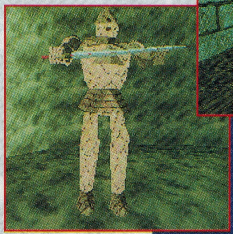


デーモンロード

装飾物



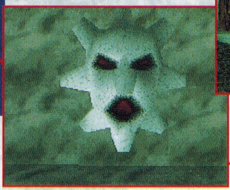
サラマンダー



コパーナイト



ケイブル



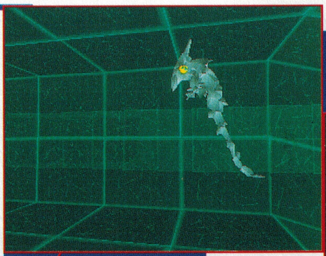
バイルレント

◆魔物

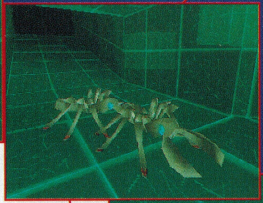
NO.	名称	HP	GOLD	EXP	幅	高さ	防御力 切	打	刺	聖	炎	土	風	水
17	グリーンスライム	230-350	3-12	2-16	400-720	600-1080	100-200	100-200	20-40	100-200	20-40	80-160	50-100	80-160
18	ポイゾンスライム	180-300	0-35	6-17	320-800	480-1200	100-200	100-200	20-40	100-200	25-50	80-160	50-100	20-40
19	スケルトン	300-800	21-73	20-88	400-520	1600-2080	80-200	20-50	90-225	20-50	40-100	20-50	70-175	80-200
20	ゲルト=ゴースト	1-310	0	6-45	400-500	950-1700	1-200	1-200	1-200	0-20	0-60	0-180	0-100	0-160
21	サイス	350-670	0-85	78-132	600-720	1600-1920	240-300	60-75	300-375	100-125	140-175	60-75	240-300	300-375
22	ログストーカー	480-850	0-100	39-88	500-700	1800-2520	60-75	160-200	160-200	100-125	40-50	180-225	60-75	160-200
23	レフマ	220-400	0	79-180	480-800	1620-2700	200-250	200-250	200-250	80-100	140-175	140-175	120-150	140-175
24	レフマ(赤)	400	0	512	800	2700	250	250	250	4-10	175	175	150	175

NO.	名称	HP	GOLD	EXP	幅	高さ	防御力 切	打	刺	聖	炎	土	風	水
25	コパーナイト	350-500	0-400	75-112	600-720	1900-2280	200	160	200	60	300	60	300	100
26	コパーナイト(闘技場)	3000	0	470	1080	3420	350	280	350	105	525	105	525	175
27	サラマンダー	350-400	0	78-102	800	2200	80-100	100-125	40-50	80-100	160-200	100-125	80-100	40-50
28	ケイブル	250-360	0	33-65	800	2200	225-300	225-300	45-60	150-200	300-400	225-300	225-300	45-60
29	バイルレント	600	0	130	1200	2200	300	300	60	200	400	300	300	60
30	ファイアーエレメンタル	250-700	0	1-3	400	400	30-75	30-75	30-75	30-75	100-250	30-75	30-75	10-25
31	ターン	1300-4200	0-120	135-735	800-1000	2400-3000	450	450	450	300	120	300	300	600
32	ターン(闘技場)	3000	0	480	1500	4500	450	450	450	300	120	300	300	600

※ 各魔物の使用する魔法、特殊攻撃を以下に示す(場所によりこれらの動作をとらない場合もある)。 17…解毒 18…有毒攻撃 20…麻痺攻撃、闇攻撃、遅攻撃 21…麻痺攻撃、呪、遅 22…アースボール 23…MPダメージ 24…MPダメージ 27…ファイアーボール 28…ファイアーボール 29…ファイアーストーム 31…アイス 32…アイス、33を放つ

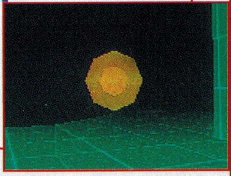


メカレイクス

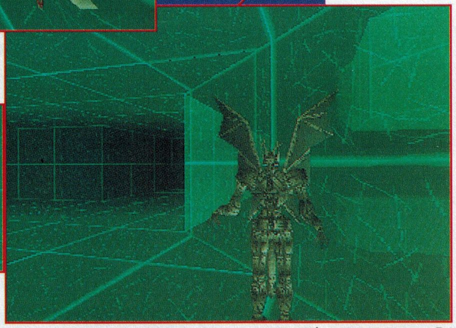


メカターマイト

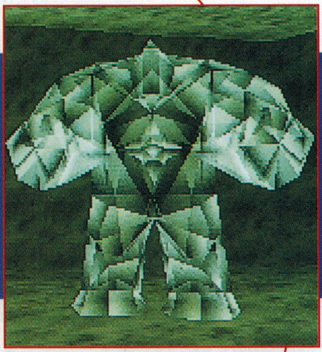
機械



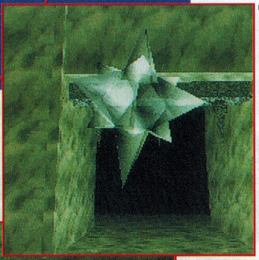
ビット



メカデーモンロード



ターン



フリーズボール

精霊魔生物

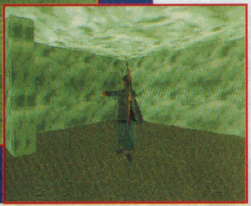


アースエレメンタル

人



僧兵



弓兵



ダイアス・バジル

◆魔物

NO.	名称	HP	GOLD	EXP	幅	高さ	防御力							
							切	打	刺	聖	炎	土	風	水
33	フリーズボール	50-100	0	48-105	240-300	480-600	100	100	125	125	50	125	100	200
34	アースエレメンタル	600-2000	0-80	112-548	700-1100	2450-3850	125	250	100	125	250	375	100	125
35	アースエレメンタル(闘技場)	2700	0	530	100	3500	275	550	220	275	550	825	220	275
36	デーモンロード	800	0	118	600	1800	224	280	224	84	420	420	140	140
37	デーモンロード(闘技場)	5500	0	570	1015	3150	240	300	240	90	450	450	150	150
38	メカレイクス	800	0	76	600	1300	125	75	125	175	175	250	100	25
39	メカターマイト	1200	0	98	800	700	150	150	25	300	100	250	125	25
40	メカデーモンロード	850-1200	0	110-160	540-660	1620-1980	224	280	224	84	420	420	140	140

NO.	名称	HP	GOLD	EXP	幅	高さ	防御力							
							切	打	刺	聖	炎	土	風	水
41	ビット	500	0	1000	600	800	60	60	60	2000	2000	2000	2000	2000
42	僧兵	300-500	20-60	15-95	500	1800	50-125	50-125	50-125	50-125	50-125	50-125	50-125	50-125
43	弓兵	250-400	30-180	18-145	500	1800	50-150	50-150	50-150	60-180	60-180	60-180	60-180	60-180
44	ダイアス=バジル	3500	0	1320	700	2000	200	200	200	800	800	800	800	800
45	1つ目の巨人	5000	0	600	2000	2-4	700	700	700	700	700	700	700	700

※ 各魔物の使用する魔法、特殊攻撃を以下に示す(場所によりこれらの動作をとらない場合もある)。
34…アースボール　35…アースボール、ストーン　36…ファイアーボール、ウィンドカッター
37…ファイアーボール、ウィンドカッター　39…麻痺攻撃　40…ウィンドカッター、
ライトニングボルト　41…魔法吸収　43…麻痺攻撃　44…フラッシュ、アースウェイブ

Shop相場表

下表は、メラナット島に存在するショップ4軒の各アイテムの売値、買値を示したものである。IIでは無用の持ち物が間違いなく出てくる。お金に困ったときなど、この表で最も相場のいい店を調べ、特に使うことの無いであろう稀少な防具などを売り払うといい。ただし、売ってしまったものは、二度と手元に戻ってくることはない。

No.	名称	アル・ハント		ラフィ・フォス		セルフィ・フォス2B		セルフィ・フォス4B		ウォズ・シュー(鍵屋)	
		買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り
01	ダガー	-----	80	-----	80	-----	70	-----	60	-----	-----
02	ショートソード	-----	140	180	130	-----	120	-----	150	-----	-----
03	ナイトソード	-----	480	640	450	-----	520	-----	600	-----	-----
04	モーニングスター	-----	550	-----	800	990	750	-----	880	-----	-----
05	バトルハンマー	-----	1450	-----	1900	-----	2000	-----	1600	-----	-----
06	バスタードソード	-----	1300	-----	1900	2850	2100	3250	1780	-----	-----
07	クレセントアックス	-----	1730	4300	2100	-----	2700	-----	2550	-----	-----
08	フレイムソード	-----	4700	-----	7300	-----	13500	-----	8500	-----	-----
09	紫電	-----	7000	-----	8500	-----	12800	-----	11000	-----	-----
10	スパイダー	-----	7800	-----	13600	-----	13000	-----	11500	-----	-----
11	アイスブレード	-----	8150	-----	14300	-----	15000	-----	16500	-----	-----
12	メレル・ウルの剣	-----	8500	-----	24800	-----	26000	-----	22000	-----	-----
13	ムーンライトソード	-----	8500	-----	24800	-----	28500	-----	25300	-----	-----
14	ダーク・スレイヤー	-----	8330	-----	25000	-----	30000	-----	28800	-----	-----
15	ボウ	-----	1780	-----	1630	1830	1750	2020	1700	-----	-----
16	アルバレスト	-----	3500	-----	3200	-----	2800	-----	2800	-----	-----
17	アイアンヘルム	-----	160	200	140	-----	130	-----	200	-----	-----
18	ナイトヘルム	-----	580	780	600	680	550	-----	480	-----	-----
19	グレートヘルム	-----	2150	-----	2000	2950	2000	3600	2000	-----	-----
20	ブラッドクラウン	-----	9200	-----	17000	-----	14800	-----	12200	-----	-----
21	雷撃の兜	-----	6380	-----	16000	-----	16500	-----	14300	-----	-----
22	メレル・ウルの兜	-----	7700	-----	20000	-----	23500	-----	19800	-----	-----
23	ブレストプレート	-----	250	330	230	-----	130	-----	100	-----	-----
24	ナイトプレート	-----	600	950	480	-----	570	-----	350	-----	-----
25	アイスアーマー	-----	4500	-----	12700	-----	18500	-----	13800	-----	-----
26	深淵の鎧	-----	4850	-----	14800	-----	14500	-----	15000	-----	-----
27	メレル・ウルの鎧	-----	7600	-----	20000	-----	25000	-----	21000	-----	-----
28	レザーシールド	180	100	150	80	-----	50	-----	50	-----	-----
29	ラージシールド	-----	580	830	450	780	500	1000	370	-----	-----
30	ムーンガード	2380	1500	-----	1430	-----	1300	-----	1150	-----	-----
31	クリスタルガード	-----	4000	-----	15100	-----	18000	19800	16200	-----	-----
32	スカルシールド	-----	3000	-----	14300	-----	14300	-----	14300	-----	-----
33	メレル・ウルの盾	-----	5500	-----	20000	-----	28000	-----	22000	-----	-----
34	アイアングローブ	-----	200	270	180	-----	150	-----	150	-----	-----
35	ストーンハンド	-----	650	-----	1000	1200	880	-----	730	-----	-----
36	シルバーアーム	-----	2230	3900	2850	3400	1750	3400	1630	-----	-----
37	デーモンハンド	-----	1200	-----	11800	-----	12750	-----	12750	-----	-----
38	ルイナスグローブ	-----	4700	-----	21000	-----	21000	-----	17700	-----	-----
39	アイアンブーツ	-----	180	350	210	-----	210	-----	250	-----	-----
40	レッグガーダー	-----	1230	1800	1500	-----	1500	1600	1340	-----	-----
41	シルバーブーツ	-----	3550	4000	3000	-----	3500	4200	3300	-----	-----
42	デスウォーカー	-----	1250	-----	12700	-----	13300	-----	13300	-----	-----
43	ルイナスブーツ	-----	5100	-----	19800	-----	20000	23800	16000	-----	-----
44	蠍の腕輪	-----	1700	-----	1430	-----	1880	-----	1570	-----	-----
45	シースの涙	-----	500	-----	1300	-----	2500	-----	2500	-----	-----
46	メレル・ウルの腕輪	-----	5200	-----	7850	-----	8230	-----	9650	-----	-----
47	地霊の腕輪	-----	1380	-----	8770	-----	9100	-----	9100	-----	-----
48	1つ目巨人の首輪	-----	1500	-----	11200	-----	11000	-----	12000	-----	-----
49	森と霧の魔除け	8250	5500	-----	7300	-----	6200	-----	6200	-----	-----
50	光波の指輪	-----	3600	-----	3280	-----	3350	-----	3350	-----	-----
51	海賊の地図	-----	3200	-----	4800	-----	4700	-----	4700	-----	-----
52	水晶掘りの地図	6300	4500	-----	3300	-----	3700	-----	5200	-----	-----
53	教王の地図	-----	1200	-----	6300	-----	6280	-----	7850	-----	-----
54	ブラッドストーン	-----	250	330	250	320	250	-----	250	-----	-----
55	ムーンストーン	-----	580	650	580	-----	600	-----	435	-----	-----
56	ヴァーダイト	-----	2450	17700	4300	-----	4830	-----	5120	-----	-----
57	薬草	18	13	20	12	23	8	28	5	-----	-----
58	毒消し草	33	25	40	16	48	13	52	10	-----	-----
59	竜王草の実	-----	2000	-----	1800	-----	1600	2800	1600	-----	-----
60	水晶の瓶	-----	950	-----	800	-----	700	-----	530	-----	-----
61	シースの像	-----	1100	-----	2200	-----	3280	-----	8200	-----	-----
62	幻の杖	-----	370	-----	950	-----	1030	15000	950	-----	-----
63	真理の鏡	-----	1500	-----	5800	-----	6000	-----	6650	-----	-----
64	シースの羽	4800	1850	-----	2800	-----	3300	-----	3300	-----	-----
65	重魔の針	-----	600	-----	1800	-----	1800	2800	1800	-----	-----
66	風の笛	-----	1330	-----	38000	-----	40000	-----	36000	-----	-----
67	ささやきの鐘	-----	5110	-----	3200	-----	36500	-----	3850	-----	-----
68	火のクリスタル	-----	5800	-----	7000	-----	8500	-----	8500	-----	-----
69	水のクリスタル	-----	5800	-----	7000	-----	8500	-----	8500	-----	-----
70	土のクリスタル	-----	5800	-----	7000	-----	8500	-----	8500	-----	-----
71	風のクリスタル	-----	5800	-----	7000	-----	8500	-----	8500	-----	-----
72	光のクリスタル	-----	5980	-----	8270	-----	8500	-----	8500	-----	-----
73	ダーククリスタル	-----	4800	-----	13500	-----	13500	-----	22750	-----	-----
74	水晶	-----	500	-----	550	-----	530	-----	530	-----	-----
75	水晶のかけら	-----	25	-----	26	-----	25	-----	25	-----	-----
76	エルフの鍵	-----	10	-----	350	-----	4500	-----	5000	-----	5000
77	海賊の鍵	-----	4830	-----	5220	-----	6500	-----	6500	-----	6500
78	髑髏の鍵	-----	6150	-----	8500	-----	9750	-----	10800	-----	11300
79	牢の鍵	-----	550	-----	200	-----	100	-----	100	-----	760
80	僧兵の鍵	-----	500	-----	350	-----	280	-----	250	-----	580
81	国王の鍵	-----	1800	-----	2000	-----	2400	-----	2400	-----	3800
82	竜の石	-----	3500	-----	8640	-----	11000	-----	11000	-----	16200
83	魔導師の鍵	-----	4300	-----	5880	-----	6000	-----	6350	8350	7800
84	銀の鍵	-----	1020	-----	950	-----	900	-----	850	1530	1400
85	金の鍵	-----	2530	-----	1880	-----	1900	-----	1760	13500	10500
86	神殿の鍵	-----	8320	-----	18000	-----	18000	-----	18000	-----	22900
87	月のゲート	-----	2250	-----	2400	-----	2400	-----	2400	-----	-----
88	星のゲート	-----	2250	-----	2400	-----	2400	-----	2400	-----	-----
89	太陽のゲート	-----	2250	-----	2400	-----	2400	-----	2400	-----	-----
90	月の鍵	-----	1700	-----	1800	-----	1800	-----	1800	-----	-----
91	星の鍵	-----	1700	-----	1800	-----	1800	-----	1800	-----	-----
92	太陽の鍵	-----	1700	-----	1800	-----	1800	-----	1800	-----	-----
93	水晶の矢	-----	20	-----	20	-----	20	-----	20	-----	-----
94	エルフの矢	-----	130	-----	130	-----	130	-----	130	-----	-----

Kings Field THE MANIAC
SECRET TECHNIQUES

秘技の世界

すべての道具を回収し、
すべての武具をそろえ、
あらゆる魔法を使いこなし、
あらゆる敵と戦いその者に勝ち、
ジャン、アレフ、ライルの物語をすべて制覇した。
次は何をしようか、
とりあえず、そんなプレイヤーのために
いくつかの秘技を送らせてもらおう。

1 TOPIC ⅠⅡⅢ 同系列装備

防御力がすべてではない

目的に沿った武具選び

そのとき手に入れた防具を、ただ防御力のみを見て装備するのは愚の骨頂である。数字には表われぬ能力を秘めた武具をいかし、己の目指す戦いを追求しよう。一見呪われているように見える武具も、使い方によっては力を発揮するものだ。

KF Ⅱ メレル＝ウルの武具

シースがメレル＝ウルに与えた武具は非常に堅固である。加えて非常に軽く、部位によっては特殊能力を持つものもある。例えば兜は被る者に活力を与え、籠手は毒への耐性を高めてくれる。並みの鎧なら紙のように切り裂くであろう一撃も、この武具は跳ね返すことができるだろう。



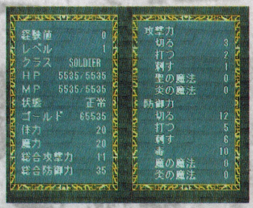
KF Ⅲ 東方からの武具

東方から伝わった武具は、高い防御力を秘めると共に、装備した者を疾風のごとき速さで戦わす能力がある。雷神をつけた手で武器を握ると、その武器の重さは軽くなり、風神を足につければ走った直後でも武器をふるうことができるようになる。剣を素早くふるいたいなら不可欠な防具である。



KF Ⅰ ナイト装備一式

これらの防具は、以前は騎士の称号を与えられた者にのみ贈られるものだった。だが、生活に困り装備を売り払う騎士が出始めると、たちまち複製品が市場に出まわるようになった。迷宮下層ではさほど役立たないかもしれないが、中盤までは心強い味方となるだろう。鋼鉄の棺桶となるかもしれないが。



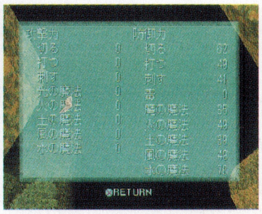
KF Ⅱ ガルス＝フィーの武具

ギーラがガルス＝フィーに与えた防具は、みなひと癖あるものばかりだ。例えば雷撃の兜は無差別にライトニングボルトを放ち、ときに装備者の命さえ奪うことがあるし、深淵の鎧は魔法に対する防御力は高いが、鎧としての能力は並み程度でしかなく、鎧から発する闇が装備した者の視界を暗くしてしまう。



KF Ⅲ オルラディンの防具

魔法戦闘を行なうなら、オルラディンの武具が最適であろう。オルラディンフードは、MAGICゲージの回復速度を上げ、オルラディンメイルはMP消費量を半分にしてくれるのだから。ちなみに、グランダルの武具は装備者の魔法能力を犠牲にするかわり、高い防御能力をもたらしてくれる。



2 TOPIC Ⅱ Ⅲ
幻の剣
スパイダー、アノリウムソードはどこに?

かなりゲームをやり込んだ人なら思うであろう。この本に載っている武器、スパイダーやアノリウムソードはいったいどこに存在するというのだ。店でも売っていない、だれにもらうわけでもない、落ちているわけでもない。いったい?

答えは魔物である。Ⅱの武器スパイダーは地霊の洞窟に潜むアースエレメンタルが、Ⅲの武器アノリウムソードは始まりの地の最奥「魔王の首」が安置されている前に立ちはだかるアルケメーネが、斬ったとき落とすことがある。「落とすことがある」というのは、つまりこれは確率なのである。スパイダーは1／256、アノリウムソードは5／256。この剣を持つことのできる者は、正に「選ばれし者」であろう。



◀Ⅱのダークエルフの剣、スパイダーは、アースエレメンタルが落とすことがある。大鉱山の奥深く、地霊の洞窟に足を運ぼう。



▶アノリウムソードは、写真のアルケメーネが稀に落とす。倒して出なかったら、一旦少し離れた場所まで移動し、戻ってくるとアルケメーネは復活している。

出現率1/256&5/256

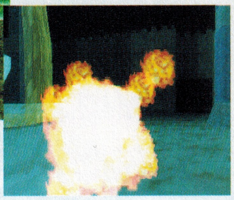
3 TOPIC Ⅱ Ⅲ
強くなる秘訣
体力、魔力の鍛え方

体力、魔力を上昇させるにはどうしたらよいのだろう。まず挙げられるものはレベルアップである。レベルアップをすると体力、魔力ともに0～2ポイントずつ上昇する。体力はレベルごとに先の数値のいずれかが設定されており、魔力は先の値が毎回ランダムに上昇する。次に挙げられるものはアイテムの使用である。命の実（Ⅲのみ）、ヴァーダイトなどを使用すれば平易に体力魔力の増強を行なうことができる。そして、最も難行苦行なのは、自ら武器を振るい、魔法を使い、体を鍛えることである。武器を振っていると、ときどき体力が上昇する。この場合素振りではなく、何者かを斬らないと効果を示さない。また魔法を使用していると、ときどき魔力が上昇する。この場合、Ⅱはただ使用しているだけで効果を示すが、Ⅲは何者かに魔法を当てないと上昇することはない。

ⅡとⅢでは若干違う



◀Ⅲの魔力は、魔法が魔物にヒットした瞬間に上昇する。つまり、魔法が当たったときに上昇するか否かの判定がなされるわけである。

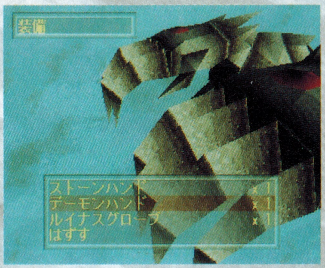


▶Ⅱは魔法を使用した瞬間に上昇する。Ⅲとは違い、標的が居ないところで使用しても、意味はある。

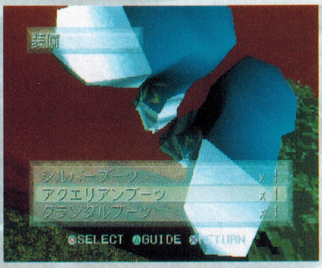
4 TOPIC Ⅱ Ⅲ
道具観察
「アイテムを使う」、「装備」時の隠し操作

コマンド「アイテムを使う」、「装備」時に、ポリゴンで描かれたアイテムの絵が表示されるが、これを思いのままに動かし観察する方法があるのをご存知だろうか？　その秘密は、セレクトボタン、スタートボタンにある。このふたつのボタンと、LRボタンや、△□ボタンを組み合わせると、ポリゴンの絵が回転、拡大縮小したり、左右上下に移動したりと、動きを操作することができるのである。操作法の詳細は、右を参照にしてほしい。

武器防具には、細やかな装飾や、模様が入っている。緻密なテクスチャーを観察すれば、文字文章だけではわからない、新たな発見があるかも知れない。



▲サイドから魔物の手が襲いかかる！　実はこの正体はⅡの防具、デーモンハンドである。



▲Ⅲの具足、アクエリアンブーツの靴底。この靴底に水面を歩けるようになる秘密が？

操作解説

セレクトボタンを押しながら、

上下……カーソル高速移動（Ⅲのみ）
△□……（回転対象物を正面に見て）左回転加速、右回転加速
R1 R2……（画面に対して垂直方向に）下回転、上回転
L1 L2……（回転対象物を正面に見て）時計まわり、反時計まわり

スタートボタンを押しながら

上下……カーソル高速移動（Ⅲのみ）
△□……縮小、拡大
R1 R2……右移動、左移動
L1 L2……下移動、上移動

上から下から違ったアイテム像

5 TOPIC ⅠⅡⅢ 隠された絵

メモリーカードに描かれた者

あなたはキングスフィールドのメモリーカードの中を覗いたことがあるだろうか。プレイステーションシステムメニューのメモリーカードを選択すると、メモリーカードの内容を見ることができる。

キングスフィールドのメモリーシンボルは魔物や、登場人物である。Ⅰは1種、Ⅱは7種、Ⅲは5種と多彩で、これは1枚のメモリーカードにセーブできる最大数と等しい。1枚にたくさんセーブすればするほど、様々な種類のシンボルにめぐり会えるというわけである。



◀メモリーカードの魔物は、3枚のアニメパターンを持っている。



▶メモリーカード内に住まうたくさんのキングスフィールドキャラクターたち。Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ合わせて13種類いる。

▼メモリーキャラクター大全▼

Ⅰ

言わずと知れたスケルトン。Ⅰで唯一のメモリーカードキャラクターである。

Ⅱ

クラーケン。Ⅱでは始めにお目にかかる魔物なので記憶に残っている方も多いだろう。

この妖精は？　妖精といえば研究所で出会う竜の妖精、ミーリアである。

緑の体と4肢。これはメラナット島特有の生物、モーグルであろう。

トンボのような昆虫。バルテイルかスティングフライかは意見の分かれるところだ。

見た瞬間わかるその姿は、ヘッドイーター。彼もシリーズ代表的な魔物のひとりである。

双頭のカタツムリ、エスナイト。頭を出したり引っ込めたり、でも毒は吐かない。

レイクスがくるくるまわっている。メモリーカードをフルに使わないと見れないやつだ。

Ⅲ

レッドアイと思われるが、ヴァーダイトに生息するものはこんなに跳ねてはいない。

手の上で玉を転がしている彼女は、ミーナクー。Ⅲの物語のかなめである。

ボロきれのような体だ。枯れ木の魔物、ログストーカーであろう。

金の髪が風になびいている。足もとには銀色の兜が。そう、彼の名はメレル＝ウル。

ブラッドデーモン。彼の頭は永遠に床より上に上がることはない。

メモリーカードに巣くう魔物

6 TOPIC ⅡⅢ 綱なしバンジー

ワープアイテムを利用した墜落死回避技

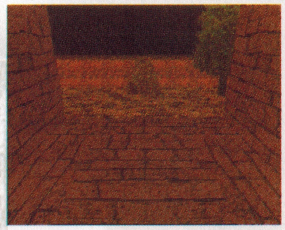
この技は、狭い足場で隣は断崖、落ちたら死亡するような場所で大きな効果を発揮する。誤って足を滑らせ崖から落ちてしまったら、即座にワープアイテムを使用するのである。スタートボタンにセットしておくと便利かもしれない。

この技を使った遊びがある。わざと溶岩の海などめがけて飛び降り、溶岩に浸かってしまう直前でワープするのである。どこまで、溶岩に接近できるか度胸試しも面白いかもしれない。

また、この技には注意点がある。ワープして、即死から開放されても、落下ダメージは受けるのである。であるから、あまりにも高いところから落ちた場合、早く手をうたないと、どちらにしても死が確定してしまう。



◀足を踏み外しても、まだ諦めることはない。ワープアイテムで脱出できる。



◀ワープして助かっても、直後に落下ダメージが襲ってくる。

度胸試しにも

7 TOPIC ⅡⅢ 頭に乗る

様々な者の上に飛び降りてみる

メテオという魔法を魔物に使ってみる。降ってきた隕石は魔物の頭に当たり爆発する。このことをよく考えてみると、魔物の頭にはぶつかる何かの判定が存在するわけである。

案の定、魔物の頭の上に飛び降りてみると、その頭上に着地することができる。魔物の頭は足場として利用できるのである。腕さえあれば、魔物の頭上に乗り、別の足場へ移動することもできるであろう。

ちなみに、魔物の頭上は（その魔物に対しては）完全に安全である。斬られることも、魔法を受けることもない。



▲魔物の上に乗るにはまずそれなりの段差があるところを探さねばならない。



▲魔物の上に乗ったら、魔物の動きに合わせて自らも移動する。でないと落ちる。

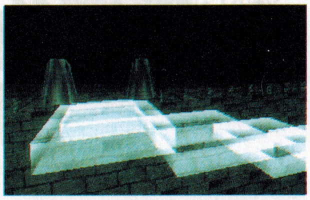
8 TOPIC Ⅱ 城壁を歩く

風の王の城をぐるり囲む壁の上

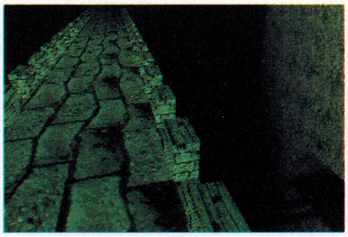
メラナット島には、風の王ハーバイン3世が建てた城がある。「風の笛」があればその屋上に上がることができるのだが、このとき実は、城を囲む城壁にも上がることができるのである。

どうしたらよいのか？　最低条件の「風の笛」を持っていることを確認したら、城の南西にある風の柱の間で笛を吹き、屋上へ続く階段を出現させる。どんどん進み、屋上の脇まで進んだら、屋上には行かず、走って反対側の壁に飛び移る。

城壁の上には何もないが、淡々と暗闇の中に続くこの1本の道を一度歩いてみる価値はある。ちなみに下に降りるには飛び降りる以外に方法はない。



▲この場所から隣を走る壁に飛び移る。写真は飛び移ったあとのもの。



風の橋から飛び移る

King's Field Lexicon
キングスフィールド用語集

記号の意味

c−character	人	g−guard	防具
d−demon	魔物	i−item	道具
p−place	場所	m−magic	魔法
w−weapon	武器	o−others	その他

Ⅰ　キングスフィールドで登場
Ⅱ　キングスフィールドⅡで登場
Ⅲ　キングスフィールドⅢで登場
ー　登場しない（設定上の存在）

あ ア 行

アースウェーブm【ⅡⅢ】土の攻撃魔法。足もとの地を揺さぶり地震を起こし、空間の歪みより生まれる衝撃波を放つ。

アースエレメンタルd【Ⅱ】地霊。外見はハ虫類のようであり、知能は高く性格は凶暴、別種族には容赦ない攻撃をしかける。浅い地下で見られることは稀で、主に深い洞窟の中で姿を見ることができる。メラナット島地霊の洞窟で確認されている。

アースヒールm【ⅡⅢ】土の回復魔法。大地の持つ再生の力により、体に負った傷を癒す（ＨＰを回復させる）。

アースボールm【ⅡⅢ】敵専用の攻撃魔法。青白く燃える火の玉を投げつける。

アーネス＝クライドc【Ⅱ】ヴァーダイトの名門貴族の生まれ。優れた剣士でもあった彼は、聖王の信頼を受け腹心となる。王の命を受け、部下たちにメラナット島の調査を行なわせていたが、彼らの報告が途絶するに至り、部下たちの救出を兼ねて自ら島の調査を開始した。しかし、教王の手の者に捕らえられ、地下牢で失意の日々を送る。グラナティキの皇子アレフによって救出された後、教王へ戦いを挑み、死んだ。

アイアングローブg【ⅡⅢ】鉄でつくられた籠手。

アイアンシールドg【Ⅲ】鍛えられた鋼鉄の盾。

アイアンブーツg【ⅠⅡⅢ】金属でつくられたブーツ。

アイアンプレートg【Ⅲ】鉄でつくられた胸当て。

アイアンヘルムg【Ⅲ】鋼鉄でできた兜。

アイアンマスクg【ⅠⅡ】ヴァーダイト国軍に所属する一般兵用の兜。軽く、視界もそれほど遮られないが、防御力には多少の不安が残る。

アイスアーマーg【Ⅱ】氷の戦士ケル＝ファーガスが装備していた鎧。熱や炎に対する高い防御力を誇る。

アイスストームm【Ⅱ】風の攻撃魔法。大気に溶け込んでいる水分から冷気の霧を複数つくり出し、投げつける。投げられた冷気の霧は標的をどこまでも追尾する。

アイスブレードw【Ⅱ】氷の属性の武器であり、炎系の敵に有効。魔法剣の技が使える。かつて氷の剣士ケル＝ファーガスが所持していたもの。

アクエリアンブーツg【Ⅲ】オルラディンがノエル湖にかけた水の橋を渡ることができるブーツ。

アノールc【ー】アノリウムソードに込められた聖なる炎。

アノリウムソードw【Ⅲ】聖なるアノールの炎を刀身に宿すという、火の属性を持つ灼熱の剣。始まりの地にいるアルケメーネが持っているとされているが、見た者はほとんどいない。魔法剣の技が使える。

アベル＝スウェイトc【Ⅲ】ブロミウスを探し、各地を旅している。「ブロミウスの武器で、少しでも多くの魔物をやっつけたい」というのが彼の口癖だが、ロドム率いる守備隊への参加を断わったことを鑑みるに、臆病な人物だったようだ。

アルケメーネd【Ⅲ】大魔導オルラディンの手によりつくり出された魔法生物。クモの体に人間の女性の頭がついたような容姿をしている。火の魔法に長けており、主であるオルラディンの建物を侵そうとする者に対して炎の呪文を投げかけてくる。迷宮や神殿などに出没する。

アル＝ハントc【Ⅱ】自称元料理長。城主の機嫌を損ねたために城を追い出されてしまったらしい。珍しい食材を探しにメラナットへ渡島。食材探しの途中に見つけた薬草などを販売し、生計の助けにしている。キール＝ハントを双子の兄に持つ。

アルフレッドいっせい【アルフレッド1世】c【Ⅲ】『ジャン＝アルフレッド＝フォレスター』参照。

ーのぞう【ーの像】c【Ⅲ】聖王の生まれ故郷、ヴァーダイト国ラルーゴに立つ像。

アルマ＝ルナンドc【Ⅲ】もとは城の側で商店を営んでいた。家族と共にグラナティキへと逃れるつもりだったがはぐれてしまい、レオン＝ショアと共にクイストへとたどり着いた。

アレフc【ⅡⅢ】『アレフ＝ガルーシャ＝レグナス』参照。

ーのはか【ーの墓】p【Ⅲ】狂気の聖王を城ごと封じ込めたアレフはそのまま息絶え、その倒れた地、祈りの丘の東北端に葬られた。後にその墓に元近衛隊隊長ロドム＝ウォードが訪れ、折れたムーンライトソードを供えた。そしてアレフが自らの力を託した4人の魔術師と共に、結界を張った。

アレフ＝ガルーシャ＝レグナスc【ⅡⅢ】エレギリア大陸北方3国のひとつ、グラナティキの王家に生まれた第2皇子。彼は少年時代、ハウザー＝フォレスターのもとで剣技を学んだ。ジャンはグラナティキへ剣を学びに行ったため、ふたりが一緒にいた間はわずかだったが、少年たちが親友となるには十分な時間だったようだ。親友ジャンが王となってもその友情は変わらず、聖剣が盗まれた際も、国を離れるわけにはいかぬ友の代わりにメラナット島へ渡り、教王を討伐した。その身には魔力をまとい、両腕にふた振りの聖剣を携えてヴァーダイトに帰還したという。

アンデッドボーンd【Ⅲ】死者の骨が動き出したもの。何者かに操られているスケルトンなどと違い、亡霊に近い存在。力もさほど持たず装飾物も身につけていないところから、もとは一般民と考えられる。廃墟や戦場跡などに多く出没する。

イグレックp【ー】北方3国の中で唯一、共和制をしく国家。マック＝タブラーの出身地である。

イシリウスc【Ⅲ】『ル＝ア＝イシリウス』参照。

ーのあかし【ーの証】o【Ⅲ】イシリウスの目、イシリウスの翼、イシリウスの冠の3種類がある。この3つを組み合わせることにより、イシリウスの鍵をつくり出すことができる。なお、その際には水晶の剣の力が必要となる。

ーのかんむり【ーの冠】i【Ⅲ】3つに分かれたイシリウスの証のひとつ。祈りの丘にあるイシリウスの泉に導いてくれる。ガラン渓谷で入手する。

ーのかぎ【ーの鍵】i【Ⅲ】3つに分かれたイシリウスの証、目／翼／冠をひとつに組み上げた鍵。11カ所のイシリウスの泉に導いてくれる。ハイエルフの遺跡の鍵でもある。

ーのいずみ【ーの泉】p【Ⅲ】ヴァーダイト各地に湧く回復の泉。青い水と金の水の2種類が存在する。この水は水晶でつくられた器でしか汲むことができない。この泉の湧き出る建物の内部には魔法陣が描かれており、イシリウスの証を使用することでこれらの魔法陣に瞬間移動できる。

ーのめ【ーの目】i【Ⅲ】3つに分かれたイシリウスの証のひとつ。ラルーゴにあるイシリウスの泉に導いてくれる。

ーのつばさ【ーの翼】i【Ⅲ】3つに分かれたイシリウスの証のひとつ。カズンの村で入手でき、カズンの村のイシリウスの泉に導いてくれる。

イシリウスアーマーg【Ⅲ】ル＝ア＝イシリウスの手による鎧。ときおり敵の攻撃を弾く力を持ち、装備した者の土の魔力を増幅する。

イシリウスグローブg【Ⅲ】ル＝ア＝イシリウスの手による籠手。火の魔力を増すと共に、武器を軽く感じさせる。

イシリウスシールドg【Ⅲ】ル＝ア＝イシリウスの手による盾。ときおり敵の放つ魔法を防ぐ。水の魔力を増幅する。

イシリウスブーツg【Ⅲ】ル＝ア＝イシリウスの手による具足。装備者の風の魔力を上げ、毒と麻痺の症状が続く時間を短縮する。

イシリウスヘルムg【Ⅲ】ル＝ア＝イシリウスの手による兜。絶大な防御力を持ち、装備者の光の魔力を上昇させるうえに、状態変化の時間すら短縮する。

いのちのみ【命の実】i【Ⅲ】大地の生命力が含まれる樹の実。体力を上げることができる。

いのりのおか【祈りの丘】p【Ⅲ】王と王妃が国の平和を願ったという故事にちなんで、こう呼ばれる。

イビルクレセントw【Ⅲ】戦斧の一種。クレセントアックスの2倍の重さを持つ。素晴らしい打撃力と切れ味を持つ反面、これまで吸ってきた生き血のせいか呪いがかかっており、使用者を麻痺させることがある。

イビル＝ナパジャc【ー】伝説に名を残すハイエルフの細工師。ガルス＝フィーによって砕かれたメレル＝ウルの剣を見事に復元した。メレル＝ウルは壁に復元された剣を突き刺し、それを頼りに身を起こそうとしたが、そのまま息絶えたという。

イビルリングg【Ⅲ】呪われた指輪。すべての属性の魔力を増す反面、体力を落としてしまう。

ヴァーダイトp【ⅠⅢ】本作の舞台となった国家。王家であるフォレスター家と共に数奇な運命をたどることになる。

i【ⅠⅡⅢ】（すべての属性の）魔力を1ずつ上げることができる、緑色の特殊なクリスタル。

ーじょう【ー城】p【Ⅲ】まだ平和だった時代、ここには数多くの人々や、商人が行き来していた。墓所から移転された竜の泉のほとりには、いつもアレフ卿が微笑んでいたという。

ーのちず【ーの地図】i【Ⅲ】古戦場でソニアという老婦人が譲ってくれるヴァーダイト国の全図。アルフレッドⅠ世が王となってからつくられたもの。

ウィラード＝ホブスc【ー】刀鍛冶。彼のつくったシルヴァリオンは、ハウザー＝フォレスター、グレイン＝アス、ロドム＝ウォードなど、マスターの称号を持つ者に与えられた。

ヴァリシアp【ー】シルヴァルがエルウィン、エルフォス、ヴォラドにつくらせた世界。エレギリア大陸が存在する。

ウィルフレッド＝ライトc【ⅠⅢ】ラインハルト3世の時代、隆盛を極めた商家の頭首。当時は、どこの街にもライト商会の看板を見ることができた。墓所での騒動が収まった後も、彼はそのまま留まり続けたわけではなかったが、ギーラの思念が彼をアンデッドとして甦らせしめた。

ウィンドガードg【Ⅰ】森の竜が残したという盾。火の魔法に絶大な防御力を持つ。墓所に封印された武具のひとつ。

ウィンドカッターm【ⅠⅡⅢ】風の攻撃魔法。鋭利な風の刃を飛ばす。飛ばされた刃は標的を貫通し飛び続ける。

ヴェルドかい【ヴェルド海】p【ー】ヴァーダイトの北に面する海。メラナット島が浮かぶ。

ウォーターフォールm【Ⅱ】水の攻撃魔法。標的の頭上から聖なる水の雨を降らせ、浄化する。

ウォールゴーストd【Ⅲ】壁に埋め込まれている幽霊。生前、強力な呪縛をかけられ、成仏できず、もがいている。

ウォズ＝シューc【Ⅱ】イグレックの著名な彫刻家の家に生まれる。幼小のころから恐るべき才能を発揮し将来を期待されていたが、盗賊ギル＝バックスと知り合ったことが彼の人生を変えてしまう。彼は、その指先の技を錠前破りに使い始め、ついには大陸にいられなくなった。その後はメラナット島へ渡り、島へ宝を探しにきた者に鍵を売りつけて暮らしている。

ヴォラドc【ー】大地の神。ヴァリシアにひとり留まり、世界の創造を続けた。本来3人の神々によって行なわれるはずの作業をひとりで行なった。最後の仕事は、争いを鎮めるために、己の身をふたつに裂き竜を創造することだった。信仰の対象である白き竜シースと、憎しみの対象である黒き竜ギーラがそのとき生まれた竜である。ヴォラドが意識下に抱いていた人間に対する憎悪がそうさせたのか、竜たちはこの世界の住人を争わせ、滅ぼそうとし始める。長い年月、2匹の竜は互いに牽制しあっていたため大きな災厄は訪れずにすんでいたが、グラナティキの皇子アレフがギーラに傷を負わせたためにその均衡が破れた。

ウォリンc【ー】ドワーフたちが、まだガザ＝ブローミアに住んでいたころの名匠。すべてのブロミウスは彼のもとに集められたという伝説が残っている。

ーのぞう【ーの像】p【Ⅲ】ウォリンを讃える像。だれの手による作品かはさだかではない。

ヴォルガードw【Ⅲ】聖職者のために、聖なる金属である銀でつくられたモーニングスター。光の属性を持つ。

うみのかみ【海の神】c【ー】『エルウィン』参照。

えいゆうのぞう【英雄の像】p【Ⅲ】守備隊隊長ロドム＝ウォードの功績を称え、住民がつくった石像。

エクセレクターw【Ⅲ】①エクセレクターの未成長段階。エクセレクターは水晶細工師のレオン＝ショアが生涯最期につくりあげた剣で、使用する者の魂を受け継ぎ成長していくという特徴を持つ。この①は、完成直後にライル＝ウォリシス＝フォレスターがレオンに譲り受けたもので、まだ棍棒のような形状をしている。②エクセレクターの第1次成長段階。少し剣らしい形になっている。③エクセレクターが第2次成長

を遂げ、完成した姿。これとイシリウスの３つのアイテムをレオン＝ショアのもとに持っていくと、イシリウスの鍵をつくってもらえる。魔法剣の技を放つことができる。

エスナイトd［Ⅱ］巨大なカタツムリの怪物。洞窟などの湿気の多いところに棲み、外敵が接近すると毒霧を吹きかけて威嚇する。メラナット島に分布。

エド＝ノイマンc［Ⅲ］もとはクイストの墓掘りをしていたが、ロドム＝ウォードの要請により、守備隊の戦死者のために墓を掘る役目に就いた。骨董品や魔法の品には目がなく、大抵のものは彼のもとへ集まるようになっているらしい。

エリック＝ウィルソンc［Ⅰ］非常に博識で、王立学校の校長も勤めたことのある学者。おもに竜に関する研究に没頭している。長年連れ添った妻が死んでからというもの、竜への傾倒は一層強まり、ダンジョン内に籠もり研究を続けるようになった。ジャンによって、墓所内での死亡が確認されている。

エリック＝ブレアc［Ⅰ］ハウザー率いる討伐部隊の生き残り。墓所内に宝があるという噂を聞き、いまだに探し続けている。盗掘を続けるうちに、墓所内の宝について相応の知識を持つようになった。

エルウィンc［―］シルヴァルによって創造された天空の神。世界の創造に飽き、シルヴァルのもとへと帰っていった。

エルクリスボウw［Ⅲ］光の矢専用の弓。ドワーフ族の鍛冶職人グーリンの作で、どんなに相手が回避しても当たるまで追いかけていく特殊な攻撃力を持っているが、射るたびに生命力が失われる。ドワーフの洞窟で入手可能。

エルフo［ⅡⅢ］始まりの者。ヴァリシアを讃える歌をつくる者。神々によっていちばん最初につくられた種族。現在この種族は、ハイエルフとダークエルフに両分されている。

―のかぎ【―の鍵】i［Ⅱ］ダーククリスタルの封印を施すためにつくられた鍵。

―のしんでん【―の神殿】p［Ⅱ］ダーククリスタルが安置される神殿。聖者の墓は、壁に刺さったメレル・ウルの剣を抜く者を待っている。

―のどうくつ【―の洞窟】p［Ⅱ］大鉱山、地霊の洞窟の奥にある。ハイエルフに伝わる鍵が安置されている。

―のはかば【―の墓場】p［Ⅱ］メラナット島の共同墓地にある井戸から降りられる場所。ハイエルフの魂があたりに漂う。

―のほこらp［Ⅲ］封印の日、レオン＝ショアがヴァーダイト城から持ち出した聖王の愛剣「トリプルファング」が安置されている。

―のや【―の矢】i［Ⅱ］エルフが使っていたとされる矢。アルバレスト専用の矢である。

エルフォスc［―］シルヴァルによって創造された海の神。エルウィンと同じく世界の創造に飽き、共にシルヴァルのもとへと帰っていった。

エルラス＝クーc［Ⅲ］ミーナ＝クーの父親。プロミウスを求めガラン渓谷に足を踏み入れ、そのまま帰らぬ人となった。

エルランド＝バスケスc［Ⅲ］アレフから火の魔力を受け継いだ魔導師のひとり。古戦場にてソニアの息子に守られている。

エレギリアp［―］ヴァーダイト、イグレック、グラナティキの３国がある大陸。中原や南方の様子はまだ不明。

エントc［Ⅲ］彼はアレフによってヴァーダイト城が封印された日、城から逃げ遅れた。そのため、彼を捜しに城に戻った同僚のキーフ＝ミルゴールを道連れに城に閉じこめられることになった。外界と遮断された城内で十数年の歳月を生き延びたが、食料を探す途中、魔物によってその生命を断たれる。

エンペラーガードd［Ⅲ］聖王直属の騎士。体力魔力共に選りすぐりの精鋭で、常に王と共に行動し身を挺して王を護衛する。聖王が変わったあとも彼らの王に対する忠誠心は変わってはいない。

おうけぼしょ【王家墓所】p［ⅠⅢ］元々はヴァーダイトを救ったといわれる「森の竜」を信仰する人々が築き上げた竜の神殿。ヴァーダイトに魔族の者が王として現れたときに、彼らがその竜の神殿を墓所とし、それまで２層あった神殿の下に王家の墓所を築いた。同時に１層は民間人の墓・２層は騎士／貴族の墓として使用することに取り決められ、以来墓所は地下５層まで拡張されている。

―いっそう【―１層】p［ⅠⅢ］聖王の時代になると墓所は使われなくなり、手入れもされなくなったために各所で崩れ始めた。かろうじて歩けるのは第１層目だけとなっている。

オーデc［Ⅲ］森の長。ハイエルフがいまだオーデの森に住まっていたころ、彼がハイエルフたちをとりまとめていた。イシリウスの時代から数千年の月日を生き続けている。

―のつえ【―の杖】i［Ⅲ］森の長、オーデが配置した森の迷路の切り替えスイッチ。杖と名はついているが、とてもそうは見えない。

―のもり【―の森】p［Ⅲ］その昔ハイエルフたちが住んでいた森。森の長オーデがライルを待つ。

オールドハンドc［―］風の王が滅んだ後、メラナット島を拠点にして、ヴェルド海で暴れた海賊のひとり。風の王の宝を見つけた彼は、宝を島の西海岸にある滝の裏に隠したが、そのことが発覚し、仲間たちに殺されてしまう。仲間たちはオールドハンドが隠した宝を探して島内をさまよったが、仲間割れをおこした挙げ句、島の魔物に殺されていった。海賊の地図はその際描かれたものである。

―のどうくつ【―の洞窟】p［Ⅱ］メラナット島を根城にしていた海賊、オールドハンドが宝を隠した滝の裏の洞窟。

オジー＝ランバルクc［Ⅰ］ヴァーダイト王国有数の名家に生まれた彼だが、王の政策にことごとく反対したために身分を剥奪され、今は墓所の門番となっている。

オルコ＝スタインc［Ⅲ］たとえ魔物があふれようとも、ヴァーダイトから離れようとしない老人。

オルラディンc［Ⅲ］ハイエルフを導いたル＝ア＝イシリウスからすべてを受け継いだ大魔導師。だが、彼の役目はその力を正しき者へと受け継がせることのみだった。そのことに絶望した彼は、己の首を力への道の鍵とし、自ら生きることをやめたのである。それまでイシリウスに従ってきたハイエルフだったが、イシリウスの地位を継いだオルラディンが迷宮に籠もりがちだったために、シースへの信仰が広まることとなった。「紅のツェデック」、「黒き地霊のシュドム」は彼の弟子である。　**m［Ⅲ］**光の上級攻撃魔法。七色に輝く巨大な光弾を放ち、その光弾の進路上にいるすべてを光と高熱の渦に巻き込み消滅させる。イシリウスより光の力を受け継いだ大魔導オルラディンがつくり出したのが名前の由来。やがて現われるであろう救世主の紋章を魔法の中に残してある。

―のかぎ【―の鍵】i［Ⅲ］オルラディンの迷宮内の扉や宝箱を開けるのに必要な鍵だが、オルラディンの迷宮以外でも使うことがある。１回使うとなくなってしまう消費アイテム。

―のきょしつ【―の居室】p［Ⅲ］オルラディンの迷宮の深部、始まりの地へと通じる魔法陣の手前にある部屋。

―のしんでん【―の神殿】p［Ⅲ］毒の通路に設けられた神殿。オルラディンはここで何かをつくろうとしていたようだが、すべてを放棄して始まりの地へと帰っていった。

―のはり【―の針】i［Ⅲ］大魔導オルラディンの魔力を込めた針。石化された物体をもとに戻すことが最大の効能だが、通常時に使うと一定時間魔力が増えるというおまけがつく。

―のめいきゅう【―の迷宮】p［Ⅲ］オルラディンとその弟子が研究を続けていた地。オルラディンが迷宮下層から戻らなかったため、弟子たちはこの迷宮から外へと出ることに決めた。

オルラディンガードg［Ⅲ］最初は通常の盾だが、オルラディンの迷宮にて魔力を蘇らすと、装備者の光の魔力を増幅する代償に、生命力をすするようになる。

オルラディンフードg［Ⅲ］大魔導師オルラディンがつくりし兜。高い防御力を持つうえ、装備者の精神集中を助け、魔法の発動までの時間を早める。

オルラディンメイルg［Ⅲ］オルラディンが身につけていた鎧。魔法による精神の消耗を半分程度に抑えてくれる。

か カ 行

カースo［ⅠⅡⅢ］呪われた状態。力が弱くなる。　**m［ⅠⅡⅢ］**敵専用の魔法。標的をカースの状態に陥らせる。

かいぞく【海賊】o［―］海を往来する船などを襲う盗賊。ヴェルド海内にも存在したという記録がある。

―のかぎ【―の鍵】i［Ⅱ］海賊たちが財宝を隠すためにつくった鍵。この鍵で施錠した特定の宝箱を解錠するのに必要。

―のちず【―の地図】i［Ⅱ］海岸近辺を詳しく表示する地図。海賊の製作した地図。

―のどうくつ【―の洞窟】p［Ⅱ］メラナット島を根城にしていた海賊たちが使っていた洞窟。

かいふくのみず【回復の水】i［ⅡⅢ］①かつてメラナット島のハイエルフたちがギーラの発する毒に苦しんでいたとき、シースが分け与えたとされる奇跡の聖水を入れた水晶の瓶。青の水はＨＰを100回復。赤の水はＭＰを50回復。緑の水は特殊攻撃を受けた際のステータス異常を回復し健常な状態に戻す。金の水はＨＰを100、ＭＰを50回復させ、さらにステータス異常を回復。②イシリウスの泉の水を水晶の瓶で汲みあげたもの。青の水はＨＰを100回復。金の水はＨＰを200、ＭＰを100回復させ、さらにステータス異常を回復。

かいふくやく【回復薬】i［ⅠⅢ］①ステータス異常を回復してくれると同時に、ＨＰも80回復させる。②ＨＰを完全に回復する、薬草から抽出した液体。

かいろうのかぎ【回廊の鍵】i［Ⅲ］全部で４個ある、ヴァーダイト城内へ通じる扉にかけられた鍵を外すための鍵。うち１個は祈りの丘で、ルリアンという女性の墓にある。

かぜ【風】o［ⅠⅡⅢ］四大元素のひとつ。大気。風の魔法の大もととなるもの。

―のおう【―の王】c［―］『ハーバインⅢ世』参照。

―のけっしょうせき【―の結晶石】i［Ⅲ］風の属性の魔力が込められた魔石。使用すると風の魔力が増加する。

―のくびかざり【―の首飾り】g［Ⅲ］風の魔力を増大させる首飾り。

―のクリスタル【―のクリスタル】i［Ⅱ］四大元素が凝縮されたクリスタルのうちの一種類で、風の元素が込められたもの。魔法をひとつ覚えることができる。

―のしゅうらく【―の集落】p［Ⅱ］メラナット島中央集落の別名。島唯一の水晶屋はこの集落に存在する。

―のしょくだい【―の燭台】p［Ⅲ］火の魔導師ツェデックが風の王ハーバインに贈ったもの。風の館に設置されており、これにすべて火を灯すことで館の封印が解ける。

―のはし【―の橋】p［Ⅱ］風の柱の間で風の笛を吹くことによって出現する魔法の橋。時間が経つと消滅する。

―のはしら【―の柱】p［Ⅱ］風の王ハーバインⅢ世がつくった仕掛けのひとつ。必ず２本が対になっており、その２本の柱の間で風の笛を吹くと、風の橋が出現する。

―のふういんせき【―の封印石】i［Ⅰ］王家墓所に安置されている石。３層で右上の封印石の台座に使う。４つの封印石をそろって台座に収めると、４層への通路が開ける。

―のふえ【―の笛】i［Ⅱ］風の王ハーバイン３世が魔力を封じ込めた魔法の笛。特定の場所でこの笛を吹くと風の橋がかかるという。

―のまどうし【―の魔導師】o［Ⅲ］風の魔力を持つ魔導師。古くはハーバインⅢ世、最近ではベルニーニ＝ルトナが歴史に名を刻んでいる。

―のやかた【―の館】p［Ⅲ］風の王ハーバインⅢ世が、ヴァーダイト方面を訪れるときに使用した館。戦時には軍事拠点として使用される。

ガストd［Ⅲ］すさまじい恐怖の中で死んでいった者の霊。彼はまだ恐慌状態にあり、彼が攻撃してくるのは恐怖により脅えているからであるらしい。

カズンのむら【カズンの村】p［Ⅲ］レシル＝ペルヌーとロナ＝ペルヌーの住む村。老剣士グレイン＝アスが村人を魔物から守っていたが、彼が石化した後は荒れ放題となっている。

カプリコーンw［Ⅲ］ドワーフ族がロドム＝ウォードに贈った剣。ドワーフの怪力を前提につくられたため、非常に重たく、ヴァーダイト国軍でこれを使いこなせる者はひとりもいなかった。打つ力が強く、魔法剣も放てる。守備隊兵舎で発見。

ガラン族o［―］その昔ガラン渓谷に住んでいた民族。魔法を否定し、肉体のみの力に頼ったために今では滅んでしまった。

ガランけいこく【ガラン渓谷】p［Ⅲ］プロミウスを産出する渓谷。ドワーフたちが住んでいたが、ガランリザードの脅威のために捨て去られた。

ガランテスd［Ⅲ］ヴァーダイト、ガラン渓谷やその周辺に棲むひとつ目の怪物。土の属性を持ち、土の魔法の使い手。ガラン族の末裔であるという説があるが、ガラン族と違い魔法を使用するため異論を唱える者も少なくない。

ガランリザードd［Ⅲ］リザードマンの一種。風の魔法を使用でき、高い知能を有するが、人間、ドワーフなど他種族を食料としているため恐れられている。

ガルス＝フィーc［―］ダークエルフの剣士。メラナット島地下の闘技場に足を踏み入れたメレル＝ウルを迎え撃った。ギーラから与えられた闇黒の武具に身を包んで戦い、メレル＝ウルに圧倒的な力の差を見せつけた。

ガルダd［Ⅲ］大魔導オルラディンが自らの召使いとしてつくり出した疑似生命体。オルラディンの亡きあとも毎日自分の仕事を確実にこなしている。

カルドd［Ⅱ］ウツボのような姿をしており、自らの魔力により空を飛ぶ魔物。暗闇に好んで棲み、通りがかった獲物を大きな口で噛み殺す。洞窟、炭坑などで見られる。

カレン＝ショアc［Ⅱ］レオン＝ショアの母にして純粋なハイエルフである。人間の男との間に息子レオンをもうけたため、息子が迫害されることのないメラナット島へと渡った。

ガントレットg［Ⅰ］金属でつくられた一般的な籠手。

キーフ＝ミルゴールc［Ⅲ］封印の日に城から逃げ遅れた同僚を助けるために城へ引き返し、閉じこめられたヴァーダイト兵士。恋人のルリアン＝ゴゼットへの思いが、彼を今まで生き長らえさせたのかもしれない。城の封印がライルによって解かれたことを知り、外に出ようとした彼は、魔物によってその生命を断たれた。

ギーラcd［Ⅱ］黒き竜。大地の神ヴォラドの分身。メラナット島に眠れる者。人間の精神に働き掛け、屈強な戦士をメラナット島へと呼び込み、最強の者に自分を守らせている。自らの手足となって働くにふさわしい者を見つけるために、ギーラは闘技場とムーンライトソードをつくった。本来、ハウザー＝フォレスターがムーンライトソードの持ち主として認められていたのだが、いくつかの偶然によりハウザーの息子が剣の封印を解いてしまったため、運命を紡ぐ糸車はいきおいよくまわり出したのである。ダーク・スレイヤーを得たアレフによってメラナットから放逐され、墓所最深部の寝所に身を隠していたが、王家墓所にてシースが復活させたメレル＝ウルにより、ほとんどを滅ぼされた。今ではシースへの恨みだけを持ち、墓所最深部でギーラの剣復元のためにのみ

存在している。

ーのしんじょ【ーの寝所】p［Ⅲ］ 王家墓所最深層の別名。メラナットから放逐されたギーラは、復活したメレル＝ウルにより滅ぼされ、意識のみの存在となり、今では墓所最深部でギーラの剣を復元するために力を溜めている。

ーのけん【ーの剣】o［ⅠⅡⅢ］『ムーンライトソード』参照。

キール＝ハントc［Ⅱ］ アル＝ハントの双子の兄。セルフィ＝フォスとなんらかのつながりがあり、特に働いてもいないのに裕福な暮らしをしている。大陸にいた頃は農夫をしていた。

きたのしゅうらく【北の集落】p［Ⅱ］ アル＝ハントやノーラ＝バジルの住むメラナットの集落。

きゅうけつそう【吸血草】i［Ⅲ］ 毒の通路でかかる、原因不明の病にきくといわれる特別な薬草。なんともいえぬ紅い色をしている。病に冒された血を浄化する力がある。

きょうおう【教王】c［Ⅱ］『ダイアス＝バジル』参照。

ーのちず【ーの地図】i［Ⅱ］ 海賊の地図や水晶掘りの地図で詳しく表示されない部分を詳しく見ることができる地図。

ーのとうぎじょう【ーの闘技場】p［Ⅱ］ メラナットの地下深くに存在する闘技場。ここで魔人ガルス＝フィーや、氷の戦士ケル＝ファーガスは戦った。

きょうどうぼち【共同墓地】p［Ⅱ］ 水晶掘りたちが葬られる墓場。ハリス＝カーバイトがかつての仲間たちの墓に祈りながら暮らしている。

きょじんのくびわ【巨人の首輪】g［Ⅱ］ シュドムが1つ目巨人に与えた首輪。装備した者に大量の力を与える。

きらめきのはね【煌の羽】g［Ⅲ］ 光の魔力を増大させる飾り。

ギル＝バックスc［Ⅰ］ 錠前師ウォズ＝シューと組み、ヴァーダイトを荒しまわっていた盗賊。墓所内でも盗みを働いていたが、片脚を失ったことを機に商人へと転身。大きな声では言えないが、彼の扱う品物はもっぱら盗品であるという。

きんのかぎ【金の鍵】i［Ⅱ］ 鍵屋でも販売されている普通の鍵。この鍵で施錠した特定の宝箱を解錠するのに必要。

ぎんのかぎ【銀の鍵】i［ⅡⅢ］ 商人が多用する特別製の宝箱の鍵。鍵屋でも販売されている。この鍵で施錠した特定の宝箱を解錠するのに必要。

きんのじゅうじか【金の十字架】i［Ⅰ］ 墓所内の教会の司教、ジューダス＝クロスが奪われた品。これをギルの店で買い戻すと、司教は死者の鍵を譲ってくれる。

クイストp［Ⅲ］ ハイエルフの隠れ里。レオン＝ショアがライルを育て、エクセレクターを水晶から削り出した地。

ーぼしょ【ー墓所】p［Ⅲ］ ライルの母ノエルをはじめ、この地の辛い生活に耐えることのできなかった人々が眠る墓所。

グーリン＝ホドルブc［Ⅲ］ ドワーフの鍛冶屋。他人のために武具をつくることはめったにないが、ブロミウスを見せれば話は別である。彼はウォリンもかくやといった腕を見せてくれるだろう。ただ、武器だけはどうしてもつくろうとしない。彼の息子は、彼のつくった武器によって命を失ったからである。

クラーケンd［Ⅱ］ 海に棲む魔物。気象を操り、海を航海する貿易船や旅客船などに襲いかかり海の中に引きずり落とすことで恐れられている。幼生体は海辺や陸地にも出没し、魚や小動物を捕食し、少し大きいものになると人間をも襲う。

グラナティキp［ー］ ジャン＝アルフレッド＝フォレスターの親友、アレフ＝ガルーシャ＝レグナスの祖国。国情は安定しているらしい。

くらやみのどうくつ【暗闇の洞窟】p［Ⅱ］ メラナット島大鉱山の一部。深淵の鎧が発する闇のために、その空間に闇が永続するようになったものらしい。

グランダルアームg［Ⅲ］ ガラン族に伝わる籠手。これをつけて持った武器は、重さが増す代わりに攻撃の威力が増す。

グランダルクラウンg［Ⅲ］ 魔法を否定したガラン族が被っていた冠。装備者の精神の消耗を早める代わりに体力を上昇させる。

グランダルシールドg［Ⅲ］ ときおり敵の放つ魔法を防ぐが、視界が暗くなってしまう盾。

グランダルブーツg［Ⅲ］ ガラン族が装備していたブーツ。状態変化の時間が短縮されるが、走ることができなくなる。

グランダルブレードw［Ⅲ］ ガラン族が使用していた剣。土の属性を持つが、魔法剣の技は放てない。

グランダルメイルg［Ⅲ］ ガラン族が使用していた鎧。ときおり刃を弾くことがあるが、魔法を使うための精神集中を妨げてしまう。

クランネルd［Ⅲ］ 大魔導オルラディンが魔法の研究過程でつくり出した魔法生物。石像のような容姿で、知能は高い。現在はオルラディンの建物の守護を任されているようである。

グリーンスライムd［ⅡⅢ］ 葉緑体を体内でつくり出しているスライム。葉緑体を持つため植物の一種と見なされている。群れをなして棲息し、日光を嫌い暗く湿度の高いところに好んで棲む。強力な毒消しの水を体内に取り込んでいるため、その体に触れることにより体内の毒を中和することができる。

クリスタルガードg［Ⅱ］ 氷の戦士ケル＝ファーガスが愛用した盾。火への防御力も高いが、盾自体の防御力も相当である。

クリフ＝ロアc［Ⅱ］ グラナティキ王宮御用達の商家に生まれた彼は、世間を見聞するために旅を続けている。メラナット島で水晶掘りを続けるつもりは当然なく、新たな土地へ旅立つつもりでいる。

クルークデーモンd［Ⅲ］ 風の王ハーバインⅢ世がつくり出した魔法生物。大陸でつくられた後メラナット島にも連れていかれたが、島の魔力で制御を失いハーバイン王に始末された。現在はハーバイン王の建物内でしか見ることはできない。

クレイゴーレムd［ⅠⅢ］ 土からつくられたゴーレム。土の魔導師シュドムの手により召使い用につくられたが、数が増すごとに知能が低下し使いものにならなかった。のちに同魔導師がつくり出した1つ目巨人と戦争を起こし、これを滅ぼした。シュドムの洞窟で見られる。

グレイブシャドーd［Ⅲ］ 聖王の変化後多く見られるようになった死者の残留思念。実体が薄く肉眼で見るのは困難。

グレイブポットd［Ⅲ］ 壺状の頭を持ち、獲物に向かって毒を噴きかける植物。移動能力をもつが動きは遅い。頭はひとつのものとふたつのものが確認されているが、ふたつのものは変種のようである。毒気の多いところに棲息している。

グレイン＝アスc［Ⅲ］ ソードマスターの称号を持ち、ハウザー＝フォレスターとも親しかった老剣士。封印の日、幼いライルをヴァーダイト城から連れ出した。レオン＝ショアにライルを委ねた後、カズンの地に留まって村人とイシリウスの翼を守っていたが、あるとき不意を襲われ、石の彫像へその身を変じてしまう。後にライルとロナ＝ペルヌーによって救われ、ライルにイシリウスの翼と初歩の剣技を授けた。

グレートヘルムg［ⅠⅡⅢ］ 突起状の装飾が特徴的な兜。下手な鎧を上まわる防御力を持つ。

グレーンd［Ⅲ］ 大魔導オルラディンが自らの迷宮を守らせるためにつくり出した壁像。弓矢に非常に弱い。オルラディンの弟子のツェデック、シュドムやそのほか数多くの魔導師たちは、これを参考に似たものをいくつもつくり出した。

クレセントアックスw［ⅠⅡⅢ］ 戦斧の一種。クレセントとは三日月の意。バルディッシュとも呼ばれる。サイズは様々だが、Ⅰのものは柄は短く刃先が大きい設計になっている。やや重いが打撃力とリーチの長さは大きな利点である。

クローネ＝リヒトc［Ⅲ］ 歴史学者。国が荒れ果てた今でも身の危険も顧ず、各地を飛びまわり、イシリウスの研究を続ける人物。ショーン＝アレンという弟子を持つ。

くろきりゅう【黒き竜】c［Ⅱ］『ギーラ』参照。

くろまどうし【黒魔導師】d［Ⅰ］ ダークウィザード。ブラックナイトと共にラインハルト2世の側近として暗躍した。死者を蘇らせる魔法を得意とし、最後は自らがアンデッドとなった。ジャン＝アルフレッド＝フォレスターに王家墓所内にて倒される。

クロラ＝アムガンc［Ⅱ］ サンドル＝アムガンの母親。親子3人でこの島へ渡ってきたが、夫が死んでしまい、不安な日々を送っている。

くんれんじょ【訓練所】p［Ⅲ］ ロドム＝ウォードのつくった様々な仕掛けの、守備隊兵士の訓練用施設。実際に使われることは少なかった。

ケイブルd［Ⅱ］ 装飾と防衛を兼ねた壁像。大魔導オルラディンのつくり出したグレーンを参考に、風の王ハーバインⅢ世の依頼で火の魔導師ツェデックがつくり出した。ファイアーボールを放つが、あまり役に立たなかった。矢に非常に弱い。

ゲートp［ⅡⅢ］ ①メラナット島に3種類ある円形の道具。鍵と対になって作動する。メラナット島のセーブポイントのうち何カ所かには道標の台座がある。この台座には3種類あるうち、好きな鍵を任意にはめ込むことができて、取り外しも自由。そしてゲートを使うと、そのゲートと対になった鍵がはまっている台座までワープすることが可能である。例えば月の鍵をはめ込んである道標の台座に戻りたければ、月のゲートを使用すればいい。ゲートは月のゲート、星のゲート、太陽のゲートの3種類、鍵はそれに対応して月の鍵、星の鍵、太陽の鍵の3種類が、それぞれ存在する。②ハイエルフの遺跡にある古代の移動装置。崖を渡るために使用する。この装置を作動させるためには、イシリウスの鍵を遺跡の南にあるイシリウスの台座にはめ込む必要がある。

ゲートキーパーd［Ⅲ］ 城を守護していた兵士の死体が何者かの魔力によりアンデッド化したもの。彼らを動かしているものは城を守らなくてはならないという意志のみである。なぜ彼らの半身がないのかは不明。

ゲルト・ゴーストd［Ⅱ］ メラナット島の墓場で多く見られる幽霊。教王に操られ、死んでいった者たちの幽霊である。

ケル＝ファーガスc［ー］ 教王ダイアス＝バジルが闘技場の主となる前、ギーラの守護を勤めていた剣士。アイスブレードの剣技により、立ちはだかる相手を氷塊に変えていったことから「氷の戦士」と讃えられていた。ダイアスに敗北した彼の魂はギーラによって呼び戻され、闘技場へと通じる通路の一角に縛りつけられた。そのため、付近の通路は氷壁によって通行できなくなっていた。

けんきゅうじょ【研究所】p［Ⅱ］ ギーラから手法を学んだダイアス＝バジルが、ミーリアやデーモンロードを生産する研究所。光のクリスタルが動力らしい。

こうはのゆびわ【光波の指輪】g［Ⅱ］ これを身につけて矢を射ると、撃ち出された矢は光の矢と化し、魔物を打ち抜く。

ゴースd［Ⅲ］ 土の魔導師シュドムが自らのためにつくり出した装飾と防衛を兼ねた壁像。ストーンの魔法を次々と放ってくる。火の魔導師ツェデックのものを模してつくったという話である。矢に非常に弱い。

こおりのへいげん【氷の平原】p［Ⅲ］ ガラン渓谷西の海辺の現在の呼び名。以前は緑の草原と砂浜が広がっていたが、今では雪に閉ざされ、砂浜も断崖へとその姿を変えた。

ゴールドo［ⅠⅡⅢ］ キングスフィールドの舞台となるヴァーダイト国の通貨単位。

ゴールドゴーレムd［Ⅰ］ 黄金からつくられた大変珍しいゴーレム。その体のすべてが黄金というわけではないらしい。ジャン＝アルフレッド＝フォレスターが、ヴァーダイトの王家墓所で確認している。

ゴールドリングg［Ⅲ］ 麻痺に耐性のある指輪。

ゴーレムo［ⅠⅡⅢ］ 魔導師によってかりそめの命を与えられた人形の魔物の総称。その材質によって能力が変化する。

こくおうのかぎ【国王の鍵】i［Ⅱ］ 王の城跡や宝箱の鍵。ここでいう国王とは風の王ハーバインⅢ世のこと。

ごさく【五作】c［Ⅲ］ ジジ＝バドエル、テオ＝バドエルの親子が、メラナットから連れてきたログストーカー。封印の日の後、親子がグラナティキへ避難する際にノエル湖のほとりに置き去りにされ、今も悲しくさまよい続けている。

こせんじょう【古戦場】p［Ⅲ］ ロドム率いる守備隊と、魔物の軍勢が最も激しく戦った場所。また、ムーンライトソードを奪われた際に現われた魔物を、聖王の軍勢が倒した土地。

コパーナイトd［Ⅱ］ 騎士の姿をしており、風の王ハーバインⅢ世と火の魔導師ツェデックの手によりつくり出された。ハーバイン王の宝を守っている。

こはくのうでわ【琥珀の腕輪】g［Ⅲ］ 生命力を徐々に回復する腕輪。

コリシュマルドw［Ⅰ］ 片手で持てるようにした刺突専用細身剣。軽量なので扱いやすく、パワーゲージの回復も速い。魔法剣の技が使える。

さ サ 行

サイスd［ⅡⅢ］ 火の魔導師の手により骸骨からつくられた大鎌を持つ死神。高い知能を持ち、様々な魔法を使用する。

ささやきのかね【ささやきの鐘】i［Ⅱ］ シースの使い魔であった地竜が地脈を利用してクリスタルを集めていたとき、つくり出した鐘。クリスタルが近くにあると音を発するため、水晶掘りたちに重宝されている。

さそりのうでわ【蠍の腕輪】g［Ⅱ］ 毒への強い耐性をもつ腕輪。蠍の模様は腕輪を1周している。

サラマンダーd［ⅡⅢ］ 火の魔導師ツェデックが部屋の飾りとしてつくり出した魔法の像。ツェデック亡きあと、制御を失った像たちは各所に散らばり、動くものすべてに火の魔法を投げつけるようになった。

サンドル＝アムガンc［Ⅱ］ ターマイトの巣に捕まっていた少年。冒険と称しては島の奥深くへ遊びに行く。

シーゲルd［Ⅱ］ 狂暴な魚の怪物。淡水にも鹹水（かんすい）にも棲息している。浅いところで多く見られるのは、地上を歩く生物を餌としているからである。

シースcd［Ⅲ］ 白き竜。大地の神ヴォラドの分身。ハイエルフが崇める竜神。ハイエルフの戦士メレル＝ウルに武具を与えたのも、アルフレッド王を狂わせたのもこのシースである。彼は不倶戴天の敵であるギーラがアレフによってメラナット島から放逐された好機を逃さなかった。シースは1000年以上の時を経てメレル＝ウルを甦らせ、彼にギーラを滅ぼさせた。そして自らを傷つける恐れのあるギーラの剣（ムーンライトソード）を折り、さらにジャンを操りその息子ライルを倒すことで、自らにとって脅威であるフォレスター家の血を途絶えさせようとした。 **m［Ⅱ］** 水の上級攻撃魔法。水の魔力の塊を大量につくり出し前方にばらまく。

ーのいずみ【ーの泉】p［Ⅱ］ メラナット島へ渡ったハイエルフたちがシースから与えられた泉。ひとたび水を口にするとすべての傷が治る。

ーのなみだ【ーの涙】g［Ⅱ］ 不思議な効果を持つ宝石。ハイエルフがギーラの送り出した魔物たちとの戦いに敗れたとき、彼らが崇拝するシースは悔しさと悲しみのあまり涙を落としたという。地中深くに埋もれたその涙は、ハイエルフによって発見され、ネックレスに取りつけられた形で残った。装備しておくと、死に際してシースの像が身代わりになってくれる。

ーのじげんくうかん【ーの次元空間】p［Ⅲ］ シースの住む空間。ヴァリシアの一部であるかどうかも定かではない。

ーのぞう【ーの像】i［Ⅱ］ハイエルフたちの崇拝する神、シースをまつった像。シースの涙を身につけているものを守護しており、その者がいのちを落としてしまったときにこの像を同時に所有していると身代わりになってくれる。また、同様にシースの涙を身につけた死者に対して使用するとその死者を生き返らせることができる。

ーのはね【ーの羽】i［Ⅱ］シースの魔力が宿っているといわれる魔法の羽。ＭＰを全回復し、魔法を使っても一定時間ＭＰを消費しなくなる。

シェルドラゴンd［Ⅲ］山のような大きな甲羅を持つ亀のような魔物、ドラゴンの一種。ほとんど動くことなく毎日を過ごす。甲羅は非常に強固であるため、どんな武器でもどんな魔法でも傷をつけることはできない。

しかんつめしょ【士官詰所】p［Ⅲ］守備隊に参加していた仕官クラスの軍人が待機に使っていた部屋。

ジジc［Ⅱ］『ジジ＝バドエル』参照。

ーのいえ【ーの家】p［Ⅲ］メラナットからヴァーダイトに移り住んだバドエル親子が住んでいた、ノエル湖のほとりの家。今ではその跡が残るのみである。

ジジ＝バドエルc［Ⅱ］メラナット島東部集落にたたずむ娘。父の帰りを待ち続けている。島での騒動後、ヴァーダイトに移り住むが、聖王が変容した後はグラナティキへと疎開した。

ししゃのかぎ【死者の鍵】i［Ⅰ］王家墓所１層から２層へ向かう途中の罠を解除するスイッチのある部屋へ行くために必要な鍵。墓所内の教会の司教、ジューダス＝クロスに金の十字架と引き換えにもらう品物。

しっこくのうでわ【漆黒の腕輪】g［Ⅲ］黒塗りの魔法の腕輪。２度のうち１度は敵の魔法を防ぎ、武器に光以外の魔力属性を与える。

しでん【紫電】w［Ⅱ］風の王ハーバインⅢ世の許を訪れた東方よりの使者が献上した剣。斬る能力はムーンライトソードに匹敵する。ハーバインが風の魔力を封じ込めており、魔法剣の技が使える。

しのつうろ【死の通路】p［Ⅲ］アルフレッド王が王家の宝物を隠した迷宮。数々の罠が侵入者を迎え撃つ。

ジャイアントターマイトd［Ⅱ］ターマイトの女王。その体はターマイトの数倍から十数倍あり、１カ所に居座りそこで一生ターマイトの卵を生み続ける。

しゃくねつのつえ【灼熱の杖】w［Ⅲ］聖なる火の魔力を帯び、持つ者の魔力を高めてくれる。攻撃力はほとんどないが、杖からほとばしる火球が敵に被害を与える。

シャドウブレードw［Ⅰ］剣。攻撃力は高いが、装備するとその者の周囲を暗闇に包んでしまう。ブラックナイトの所有物ではなかったかと推定される。

ジャンc［ⅠⅢ］『ジャン＝アルフレッド＝フォレスター』参照。

ジャン＝アルフレッド＝フォレスターc［ⅠⅢ］d［Ⅲ］聖王。アルフレッドⅠ世。第１作目の主人公。王の護衛隊長の父と王家の血をわずかに引く母親の間に生まれた。隣国グラナティキの師のもとで剣の修業をしていたが、父が墓所で行方不明になったことを聞くにおよび、帰国。傭兵として墓所に踏み込む。ムーンライトソードの力を偶然にも解き放ち、その力で魔族である王を滅した。メラナット島の教王に聖剣を盗まれた事件はあったが、変容前の彼の治世は比較的平穏なものであったという。教王から聖剣を奪還したグラナティキの第２皇子、アレフ＝ガルーシャ＝レグナスとは親友である。

ジューダス＝クロスc［Ⅰ］元イグレックの司祭。聖職者の堕落に嫌気がさし、ヴァーダイトにやってきた。墓所内での祈祷は自分の信仰心を確かめるための試練。

じゅうまのはり【重魔の針】i［Ⅱ］高い魔力を持った魔物が封じ込められている針。マジックゲージの回復を速める効能を持つ。一度使用すると、消滅してしまう。

シュドムc［ー］『シュドム＝リント』参照。　**m［Ⅲ］**土の上級魔法。土の属性を持つ双頭竜を召喚する。放たれた双頭竜は土の魔力の波紋を周囲にまき散らしながら飛んでゆく。師である大魔導オルラディンや同門の出であるツェデックを超えるために生み出したといわれる。

ーのま【ーの間】p［Ⅲ］シュドムがオルラディンの迷宮で暮らしていたとき、オルラディンから与えられた部屋。ゴースで飾られた通路の先にある。

ーのどうくつ【ーの洞窟】p［Ⅲ］オルラディンのもとを離れたシュドムが、己の研究を続けるために利用した洞窟。研究の失敗からゴーレムの巣窟と化した。

シュドム＝リントc［ー］黒き地霊。土の魔導師。大魔導オルラディンの弟子。一説によれば、同門の魔導師ツェデックをしのぐ魔力を持っていたという。彼は自らの洞窟に閉じこもり、魔法生物の研究を続けた。そしてゴーレムと１つ目巨人を生み出すことに成功する。１つ目巨人は高い知能と強大な力を持った最高の作品だったが、ゴーレムたちは数を増やすにしたがって次第にシュドムのコントロールを離れるようになった。いつしかシュドムの洞窟はゴーレムたちのものとなり、シュドムは何かにとり憑かれたかのごとくメラナット島へと渡った。そこで彼は闘技場の主となり、わが子に等しい１つ目巨人を戦わせ続けた。長い年月が経ち、巨人が戦いに倒れたとき、彼は正気に戻り深い悲しみに包まれた。そして地霊の洞窟に引きこもり、孤独な晩年を過ごしたという。

しゅびたいへいしゃ【守備隊兵舎】p［Ⅲ］ロドムが拠点とした地下施設。兵士を訓練する施設も持つ。

しょうこうざん【小鉱山】p［Ⅱ］メラナット島に昔から存在する坑道。ターマイトとレイクスの巣窟である。

ジョゼ＝ハーベンc［Ⅱ］メラナット島を根城にしていた海賊の子孫。祖父から宝物の話を聞き、メラナット島へやってきた。探索したが、たいした宝は得らなかった。

ショートソードw［ⅠⅡ］短剣。刀剣の歴史上では短い剣のことをすべて短剣ということもあるが、ここではロングソードに対して存在する狭義の短剣のことを指す。70～80cmがその全長とされていて、混雑した中での集団戦や、突く能力を考慮して設計された。ジャン＝アルフレッド＝フォレスターが墓所に潜入した際、所持していた。

ショーン＝アレンc［Ⅲ］歴史学者クローネ＝リヒトの弟子。盗賊の通路に取り残され、途方に暮れている。

シルヴァリオンw［Ⅲ］光の属性を持つ長剣。ハウザー＝フォレスター以下“ソードマスター”の称号を持つ３人のためにウィラード＝ホブスがつくった剣で、ロドム＝ウォードも所持していた。ブロードソードと全長は同じだが、やや軽い。

シルヴァルc［ー］ヴァリシアの創造主。エルウィン、エルフォス、ヴォラドの３神をヴァリシアに置き、長い眠りについた。

ジル＝ウィープc［Ⅲ］ラルーゴに住む少年。毒の通路で謎の熱病にかかる。

シルバーアームg［ⅡⅢ］聖なる銀でつくられた籠手。麻痺への耐性を持つ。

シルバーブーツg［ⅡⅢ］聖なる銀でつくられたブーツ。毒の川を渡る際の必需品。

シルバーリングg［Ⅲ］毒への耐性を持つ指輪。

しろいっかい【城１階】p［Ⅲ］ヴァーダイト城１階のこと。ふたつの回廊の門によって、王の間への通路は守られている。

しろきりゅう【白き竜】c［Ⅲ］『シース』参照。

しろちか【城地下】p［Ⅲ］ヴァーダイト城地下のこと。聖王に反抗した者は、ここの牢につながれたという。

しろにかい【城２階】p［Ⅲ］ヴァーダイト城２階のこと。宝物庫と、王の間によって構成されている。

しんえんのよろい【深淵の鎧】g［Ⅱ］魔人ガルス＝フィーの鎧。物理攻撃への防御力は並みだが、魔法への耐性は非常に高い。装備すると暗闇に包まれる。

しんでんのかぎ【神殿の鍵】i［Ⅱ］ハイエルフの神殿の鍵。

しんりのかがみ【真理の鏡】i［ⅠⅡⅢ］人物、魔物、場所などの真理を見ることができる鏡。ハイエルフの大聖者によって７枚つくられたといわれている。各王家の宝となり、後の世に伝えられた。現在、王家墓所で２枚、メラナット島で２枚が発見されている。

すいしょう【水晶】i［Ⅱ］集めて水晶屋に持っていくと加工してもらえるが、数があまるので売ってしまうことが多い。

ーのかけら【ーのかけら】i［Ⅱ］特に効能はないが安定した通貨機能を持つ。換金して買い物に使う。

ーのびん【ーの瓶】i［ⅡⅢ］水晶からつくり出された瓶。回復の水を効能を保ったまま運搬できる。

ーのや【ーの矢】i［Ⅱ］ボウで放つことのできる普通の矢。

ーほりのちず【ー掘りの地図】i［Ⅱ］メラナット島の鉱山付近を詳しく表示する地図。水晶掘りたちがつくった。

スカルアーマーg［Ⅰ］装備すると魔法が使えなくなる、強力な鎧。魔法に耐性を持つ相手と闘うときに装備するといい。

スカルシールドg［Ⅱ］魔人ガルス＝フィーの盾。軽く、そして堅固な盾だが、装備した者の生命力を徐々に奪ってゆく。

スカルソルジャーd［Ⅲ］ヴァーダイト国軍の騎士の骨によるアンデッド。聖王の邪念により再び動き出したと見られている。両手用の大振りの剣を持ち、地下道や洞窟を徘徊する。

スカルデーモンd［Ⅰ］４本の鎌のような手を持つ骸骨の容姿をした魔物。迷宮などで見られることがある。もともと骨だったのか、デーモンの骸骨がアンデッド化したものなのかは不明。

スカルトラップd［Ⅲ］頭蓋骨を重りにした振り子の罠。大魔導オルラディンがつくり出したもので、頭蓋骨もつくり物である。迷宮などに配置されており、前後に揺れながらダークの魔法を放ってくる。

スカルファイターd［Ⅲ］生前の呪いにより成仏できない戦士の霊。呪縛から解き放たれようと一心不乱に剣を振り続ける。

スカルマスターd［Ⅲ］魔力の高いスケルトン。普通のスケルトンとは違い、彼は自らアンデットの道を選んだ。召喚魔法などを使えるところから、もとはそれなりに修行を積んだ魔導師であったと考えられる。

スクイーズm［Ⅲ］敵専用の魔法。風の攻撃魔法。氷の霧を標的に向け放つ。

スケルトンd［ⅠⅡⅢ］魔導師の力、あるいは邪悪な思念により復活を遂げた戦士たちの骨。思考する力は持たないが、生前の戦闘技術は忘れておらず、巧みな剣さばきで冒険者を襲う。一部土よりつくり出されたものもあるが、それは風化し土に還った骨よりつくられたものと考えられる。

スコーピオンd［Ⅰ］蠍（さそり）。迷宮内では度々巨大化した蠍に出くわす。これは迷宮内に充満する邪気や魔力によるものと考えられているが、確かな原因はわかっていない。

スタン＝ジーノc［Ⅲ］グラナティキの古物商。ヴァーダイト一栄えながらも衰退してしまったライト家の謎を探るため、ヴァーダイトを訪れた。ライト商会の人々が毒の通路を出入りしていたことまでは突き止めたが、ライト商会がその当時使っていた鍵が手に入らないため、調査は進まないようだ。

スティングフライd［Ⅱ］バルテイルの変種。その生態はバルテイルと同じであるが、尾の針に毒を持っている。

ストゥールd［Ⅲ］巨大化した毒キノコ。近づく者に対して毒の胞子を振りまく。稀に家ほどの大きさもあるものある。

ストーンm［ⅡⅢ］土の攻撃魔法。地中より大岩を浮き上がらせ、前方に真っ直ぐに飛ばす。

ストーンゴーレムd［Ⅰ］石や岩からつくられたゴーレム。知能は低く制御するのが難しいが、防御力と力の高さから、これを使う魔導師も多い。

ストーンハンドg［ⅠⅡ］金剛石の堅さを持つ金属でつくられた籠手。

スパイダーw［Ⅱ］細身の剣。形状としては、棒のような感じである。打つ能力はⅡの中でも最強だが、実際には突いて使用する。魔法剣の技が使える。

スモールシールドg［Ⅰ］墓所第１層目、入り口付近で手に入れることのできる標準的な盾。

スライムo［ⅡⅢ］冷暗所に住みつく不定形生命体。体に取り込んだ水によって色が変わる。緑色のスライムは毒消しの効果を持っている。

ーくつ【ー窟】p［Ⅲ］ドワーフの洞窟内にある墓地に、たくさんのスライムが住みついてしまった一角。

スローo［ⅠⅡⅢ］動きが非常に遅くなった状態。　**m［ⅠⅡⅢ］**敵専用の魔法。標的をスローの状態に陥らせる。

せい【聖】o［Ⅰ］Ⅰにおける魔法の属性のひとつ。

せいおう【聖王】c［Ⅲ］『ジャン＝アルフレッド＝フォレスター』参照。

ーのかぎ【ーの鍵】i［Ⅲ］アルフレッドⅠ世がつくらせた王家専用の鍵。王家の宝箱を開けるために必要。

せいじゃくのつえ【静寂の杖】w［Ⅲ］聖なる水の魔力を帯び、持つ者の魔力を高めてくれる杖。攻撃力はほとんどないが、解呪の力で呪われし者――不死生物――を葬る。

せいれいのちず【精霊の地図】i［Ⅲ］各ＭＡＰの、ライルが実際に歩いた範囲のみを描き出す特殊な地図。森の精霊の力が込められている。

セルフィ＝フォスc［Ⅱ］ダークエルフの商人。目下のお得意先は教王だが、数百年前は海賊とも商売をしていたと言われている。孫のラフィの商才のなさが、彼の頭痛の種である。

そうとうりゅうのうでわ【双頭竜の腕輪】g［Ⅰ］腕にはめた者の魔力を増幅する。

そうへい【僧兵】d［Ⅱ］寺院などの私兵、武術の心得のある僧。メラナット島で教王ダイアス＝バジルについていた僧兵は、教王の手で心を抜かれ痛みも感じぬ操り人形と化した。

ーのかぎ【ーの鍵】i［Ⅱ］僧兵たちがいる区画の扉の両面にある別個の鍵穴にはめ込むための鍵。したがってひとつの扉を自由に行き来するためには、ふたつの鍵が必要である。

ソニアc［Ⅲ］『ソニア＝レアティ』参照。

ーのおまもりi［Ⅲ］ソニアが息子のために祈りを捧げつくったおまもり。古戦場の息子の死体に使うと呪縛が解け、成仏する。

ーのやど【ーの宿】p［Ⅲ］氷の平原が穏やかな海辺だったころ、ソニア＝レアティが経営していた宿。幼いミーナ＝クーが父親エルラスと共によく訪れたという話である。

ソニア＝レアティc［Ⅲ］北の海辺で宿屋を営んでいた老婦人。守備隊に志願し、連絡の途絶えた息子を捜して古戦場までたどり着いたが、進退窮まってしまったようだ。

そらのかみ【空の神】c［ー］『エルウィン』参照。

ゾラ＝マンテスc［Ⅲ］聖王生誕の地であるラルーゴ。平和だった時代はラルーゴの宿は大いに繁盛していたが、聖王の変容後は旅人もなく、宿屋の経営は左前である。宿の前にある王の石像は彼の父親がつくらせたものだが、顔の部分は何者かによって削りとられている。

た 行

ターマイトd［Ⅱ］アリに似た大型の昆虫。アリと同じ生態系を持ち、頂点に女王アリ、その下に兵隊アリ働きアリが存在する。地に穴を掘って巣をつくり、巣に迷い込んだ者を麻痺性のあるアゴで噛みつき餌として捕らえる。

ーのす【ターマイトの巣】p［Ⅱ］ メラナット島中央集落の地下に位置する巣。サンドル＝アムガン少年が、ジャイアントターマイトに捕まっている。

ダークo［ⅡⅢ］ 暗闇に包まれ視界が非常に狭まった状態。 **m［ⅠⅡⅢ］** 敵専用の魔法。標的をダークの状態に陥らせる。

ダークエルフo［ⅡⅢ］ 闇の竜ギーラを信ずるエルフ。黒き肌と邪悪な心を持つといわれるが、実際はそうとも限らない。

ダーククリスタルi［Ⅱ］ 闇が凝縮されたクリスタル。アレフが魔法を覚えることはできないが、レオン＝ショアに剣を削り出してもらえる。その昔シースがハイエルフたちに与えたものらしく、強大なエネルギーを持つといわれている。

ダーク・スレイヤーw［ⅡⅢ］ シースの剣。メラナット島のハイエルフの神殿に眠っていたダーククリスタルから、水晶細工師レオン＝ショアが削り出したもの。完成直後に教王の手の者によって奪われるが、アレフが教王を倒し、奪取した。魔法剣の技が放てる。

ターンd［Ⅱ］ 氷の巨人。氷の戦士ケル＝ファーガスのなれ果ての姿ともいわれるが、定かではない。風の魔法を使用し、フリーズボールを召喚するものもある。

ダイアス＝バジルcd［Ⅱ］ 教王。エレギリア大陸中にその名をとどろかせた剣士。ハウザー＝フォレスターに破れたことをきっかけに、幼なじみであり親友のファイ＝ファトを従えてメラナット島に渡島する。闘技場の主だったケル＝ファーガスを破るが、ギーラに意識を奪われ、操り人形と化す。その後ウォズ＝シューの協力を得てヴァーダイト城からムーンライトソードを奪ったが、剣を奪還しにきたアレフ＝ガルーシャ＝レグナスの前に倒れる。

だいいちつめしょ【第1詰所】p［Ⅱ］ メラナット島西海岸から大鉱山に通じる通路を守る僧兵たちが使っている詰所。

だいこうざん【大鉱山】p［Ⅱ］ メラナット島の坑道のひとつ。ダイアスに命令によって掘り始められたが、以前からあった洞窟などに掘り当たってしまい、複雑怪奇な構造となった。

だいごつめしょ【第5詰所】p［Ⅱ］ メラナット島大鉱山を管理する僧兵たちの詰め所である。

だいさんつめしょ【第3詰所】p［Ⅱ］ メラナット東海岸に位置する僧兵の拠点。

だいしつめしょ【第4詰所】p［Ⅱ］ 第2地下牢付近に配置されている僧兵の詰め所。

だいちのかみ【大地の神】c［ー］『ヴォラド』参照。

だいちのまよけ【大地の魔除け】g［Ⅲ］ 装備者の呪い、暗黒、遅延の時間を短縮しつつ、生命力を徐々に回復する飾り。

たいちょうしつ【隊長室】p［Ⅲ］ 守備隊兵舎の1室。ロドム隊長の私室として使われていた。

だいにつめしょ【第2詰所】p［Ⅱ］ 僧兵が拠点とする部屋のひとつ。風の集落周辺に位置する。

だいまどう【大魔導】c［Ⅲ］『オルラディン』参照。

たいようのかぎ【太陽の鍵】i［Ⅱ］『ゲート』参照。

たいようのゲート【太陽のゲート】i［Ⅱ］『ゲート』参照。

だいろくつめしょ【第6詰所】p［Ⅱ］ メラナット島地下の闘技場付近に配置される僧兵たちの詰め所。

ダガーw［Ⅱ］ 短刀。アレフ＝ガルーシャ＝レグナスがメラナット島に漂着していたときに、唯一装備していた物品。当然のことながら刀身が短く、ぎりぎりまで接近しないと敵に当たらない。そのかわりパワーゲージの回復は早く連発がきく。

たからばこのかぎ【宝箱の鍵】i［ー］ 宝箱を開けるための鍵。ムーンライトソード探索中のロドム＝ウォードが、ライザ村の老婆からもらった。

ダディン＝ビオスc［Ⅲ］ ブロミウスを求め、各地を旅するドワーフ。商人としての顔を持つ。

たてごと【竪琴】i［Ⅰ］ 吟遊詩人ハインツ＝ルーパートが持っている。彼に竜王草の実を渡すと譲ってもらえる。3層へ降りるために必要で、断崖に橋を架けることができる。

ダルフ＝バイスc［Ⅱ］ 風の王の側近を勤めていた彼の先祖は、子孫へひとつの鍵を残した。それはメラナット島のハーバイン城跡の鍵、国王の鍵であった。ダルフは鍵を手に取り、メラナットへ宝を探しに来たが、肝心の城跡はなかなかみつからない。水晶掘りで生計を立てながら城を探す彼だったが、いつのまにか鍵までなくしてしまったのである。

タワーシールドg［Ⅰ］ 体がすっぽりと隠れる大きさの盾。

ちかろう【地下牢】p［Ⅲ］ 長い戦いの末、戦場から逃げ出す兵士もいた。ロドムは軍の士気を維持するために、逃亡者を許さず地下牢へと閉じ込めたという。

ーのかぎ【ーの鍵】i［Ⅰ］ 竜の妖精ミーリアが囚われている地下牢を開けるのに必要。ヘッドイーターが飲み込んでいる。

ちりょくのみ【知力の実】i［Ⅲ］ 大地の神ヴォラドが最初に植えたといわれる樹の実。知力が1上昇する。

ちれい【地霊】o［ⅡⅢ］ ①地の属性を持つ者すべてを指す総称。②アースエレメンタルのこと。

ーのゆびわ【ーの指輪】g［Ⅱ］ シュドムがつくった指輪。装備した者に大量の魔力を与える。

ーのどうくつ【ーの洞窟】p［Ⅱ］ 黒き地霊のシュドムが晩年を過ごした洞窟。アースエレメンタルの放つ魔法が脅威。

ツェデックc［ー］ 火の魔導師。紅のツェデック。彼はオルラディンのもとで修業を積み、ついには火の魔法を極めた。その力をもって頭角を現わし、大陸を制覇しつつあった風の王の宮廷魔術師となる。風の王がメラナット島に城を築いた際、もちろん彼もそのあとに従い、島に渡った。そして自らの宮殿を築き、反旗を翻す準備を始めたのである。しかし、彼の企ては発覚した。風の王は彼を牢に閉じ込め、島から撤退する際も置き去りにした。メラナット東部海岸の牢獄に転がる白骨は、もしかしたらツェデックのものかもしれない。 **m［Ⅲ］** 火の上級攻撃魔法。黒く燃え盛る炎の龍をつくり出し標的を飲み込ませる。火の魔導師ツェデックが考案したのが名前の由来。師の大魔導オルラディンのつくり出したフリーズを参考にしたといわれる。

ーのま【ーの間】p［Ⅲ］ オルラディンの迷宮の一角にある場所。ここでツェデックは寝起きしていたようだ。バイルレントに飾られた廊下の先にある。

つきのかぎ【月の鍵】i［Ⅱ］『ゲート』参照。

つきのゲート【月のゲート】i［Ⅱ］『ゲート』参照。

つきのまよけ【月の魔除け】g［Ⅰ］ 防御力を上昇させると共に闇への耐性を高める。

つち【土】o［ⅠⅡⅢ］ 4大元素のひとつ。大地。土の魔法の大もととなるもの。

ーのクリスタル【ーのクリスタル】i［Ⅱ］ 4大元素が凝縮されたクリスタルのうちの一種類で、土の元素が込められたもの。魔法をひとつ覚えることができる。

ーのけっしょうせき【ーの結晶石】i［Ⅲ］ 土の属性の魔力が込められた魔石。使用すると土の魔力が増加する。

ーのまどうし【ーの魔導師】o［Ⅲ］ 土の魔力を備える魔導師。“黒き地霊”シュドム＝リントが有名。ほかドーブル＝スナイプスなどが名を知られている。

ーのふういんせき【ーの封印石】i［Ⅰ］ 王家墓所2層北部に安置されている石。3層で左上の封印石の台座に使う。4つの封印石をそろって台座に収めると、4層への通路が開ける。

ディエス＝パテールc［Ⅲ］ 聖王に信頼の厚かった吟遊詩人。イシリウスの証のひとつ、イシリウスの目を王から預かるが、森の妖精に奪われてしまい、ほとほと困り果てている。

ディスポイゾンm［ⅠⅡⅢ］ 水の回復魔法。水の精霊に働きかけ、体内に混在する毒素を中和する。

ティム＝レイファスc［Ⅲ］ 旅の商人。たまたまこの国に来たばかりに混乱に巻き込まれてしまった。

デーモンハンドg［Ⅱ］ 強固な籠手だが、武器が重く感じられるようになる。

デーモンロードd［ⅠⅡⅢ］ デーモンの中でも選りすぐりの魔力を持つもの。光（聖）の魔法、土の魔法、風の魔法など、複数の属性の魔法を使用できる場合が多く、その威力も尋常ではない。

テオ＝バドエルc［Ⅱ］ 東部集落にたたずむ娘、ジジの父親。毒の洞窟で倒れていたが、アレフの持っていたシースの像によって生き返った。その後、ジジをつれてヴァーダイトに移り住んだが、現在は家を捨て、グラナティキへ疎開している。

デスウォーカーg［Ⅱ］ 魔人ガルス＝フィーがギーラから与えられたブーツ。走ることができなくなる。

デスナイトd［Ⅲ］ 騎士のアンデッド。魔法剣の技を放つことができる。もとは名のある騎士だったと考えられる。

デスファイターd［ⅠⅢ］ 過去にブラックナイトに倒された戦士の鎧が何者かの魔力により動き出したもの。倒されたことへの恨みだけが鎧に残り、自分が何者かは覚えていない。

てんのかみ【天の神】c［ー］『シルヴァル』参照。

とうぞくのつうろ【盗賊の通路】p［Ⅲ］ 戦乱が起こるたびに、富めるものが己の財産を罠と共に隠した洞窟。無数に存在する罠のために通行が非常に難しくなっている。

どうのかぎ【銅の鍵】i［Ⅲ］ ごく一般に使用されている宝箱用の万能鍵。

ドーブル＝スナイプスc［Ⅲ］ アレフから土の魔力を引き継いだ魔導師。シュドムの洞窟にライルが訪れるのを待っている。

トリプルファングw［ⅠⅢ］ ①「3つの牙」の名のとおり、三つ又に剣先が分かれている。②クイストで手に入る。アルフレッドⅠ世が、王家墓所で発見した三つ又の剣で、だれによるものか光の属性を保持している。ＨＰとＭＰを徐々に回復してくれる。魔法剣の技が使える。

トルネードm［Ⅲ］ 風の攻撃魔法。小型の竜巻をつくり出し、前方に飛ばす。

どくけしそう【毒消し草】i［ⅠⅡⅢ］ ①解毒すると同時にＨＰが10回復する。薬草より発見率は少ない。②解毒すると同時にＨＰを15回復する薬草。

どくのつうろ【毒の通路】p［Ⅲ］ オルラディンが己の神殿をつくった場所。地中から吹き出す毒素が凝縮され、川となって流れている。

どくのどうくつ【毒の洞窟】p［Ⅱ］ メラナット島大鉱山の一部。テオ＝バドエルが水晶を掘り進むうちに迷いこんだ所。

どくろのかぎ【髑髏の鍵】i［Ⅱ］ オールドハンドの隠れ家の鍵。髑髏というよりは蛸のような外見をしている。

ドラゴニュートd［Ⅲ］ ドラゴンと人間の中間的存在。彼らの属性はマスターとなる竜と同属性のため、そこからマスターを推測することができる。

ドラゴマスターd［Ⅲ］ 高位のドラゴニュート。通常この世界で見ることはない。“マスター”と名がついているがこれは称号で、彼らの主である竜のマスターとは違う。

ドラゴンソードw［Ⅰ］ 王家墓所4層、土星宮付近のハウザー＝フォレスターの墓に立てかけてあった石の剣。攻撃力は低いが、装備していると徐々にＭＰを回復する効果がある。ムーンライトソードに封印がかけられたもの。

ドラゴンヘッドg［Ⅲ］ 森の竜と呼ばれるハイエルフの戦士が被っていた兜。ときおり、敵の攻撃を弾くことがある。

ドリー＝スレットc［Ⅲ］ 守備隊隊長ロドムの腹心だった男。ロドムが聖王と戦うために城に向かった際、彼は重傷を負って動けなかった。そのときのことを悔やみ続けている。

ドワーフo［Ⅲ］ 道具をつくる者。神々によりエルフの次に創られた種族。

ーのかぎ【ーの鍵】i［Ⅲ］ ドワーフの洞窟内の扉を開けるための鍵。これを使えば、鍛冶屋への訪問が楽である。

ーのどうくつ【ーの洞窟】p［Ⅲ］ ガラン渓谷に住んでいたドワーフたちが、渓谷から逃げ出して住み着いた洞窟。

な ナ 行

ナイトグローブg［Ⅰ］ 騎士のためにつくられた籠手。よく複製品にお目にかかる。

ナイトシールドg［Ⅰ］ 騎士の位と共に王から送られる防具のひとつ。ナイトソードと同じように、複製品が流通している。

ナイトソードw［ⅠⅡ］ ロングソードに似た騎士の使う長剣。1ｍ弱の長さを持つ。

ナイトブーツg［Ⅰ］ 騎士に与えられる防具のひとつ。微弱ながら毒への耐性をもつ。

ナイトプレートg［ⅠⅡ］ 騎士がつける胸当て。騎士の称号と共に王から送られる防具のひとつ。

ナイトヘルムg［ⅠⅡ］ 騎士の位と共に王から送られる防具のひとつ。バケツ型ヘルメットに、十字架の意匠を施したもの。

ナパ＝リッシュボーンc［Ⅲ］ 昔から宿屋を営んでいる。今は客もほとんど訪れないが、それでも宿をたたむ気はないらしい。若き日の聖王が、この宿に泊まったことを自慢するのが癖だったが、王の変貌後、その話を聞いた者はいない。

ニア＝イーグc［Ⅲ］ あらゆる品々の意味や用法を記憶している鑑定僧。知力の実をもってしても鑑定できない物品の鑑定をしてくれる。ある程度の知識を持っていなければ鑑定には応じてくれない。

ニコラス＝オールマンc［Ⅰ］ 代々、墓所で墓を掘る一族の族長の家に生まれる。墓を掘ると称して死者と共に葬られた宝を荒らしていたが、あるとき息子にその姿をみられてしまう。以来息子を仲間に抱き込み、共に墓荒らしを続けている。

にしざとしんじゅうろう【西里新十郎】c［ー］ 紫電と龍牙を携え、メラナット島までやってきた使者。彼は風の王に気にいられ、そのまま島で王に仕えるが、魔物との戦いで死亡する。王は彼を慰め、故郷の刀である紫電と共に彼を葬った。

にしのうみべ【西の海辺】p［Ⅱ］ メラナット島西海岸。アレフ＝ガルーシャ＝レグナスが流れついた浜辺である。ツェデックによって明かりを灯された魔導師の灯台が立っている。

にんげん【人間】o［ⅠⅡⅢ］ 神々により最も最後につくられた種族。大地の神ヴォラドがふたつに分かれる原因となった。つくられた後、長い眠りにつかされたが、神々の意に反して予定より早く目覚め、たちまちほかの種族を圧倒するほどに増殖した。

ヌエツp［ー］ ムーンライトソードが教王に奪われた折、最初に魔物の発見が報告された村。

ノエルこ【ノエル湖】p［Ⅲ］ 聖王の王妃、ノエルの名を冠した湖。オルラディンの架けた水の橋が数千年を経た今も残っている。

ノエル＝フォレスターc［ー］ ジャン＝アルフレッド＝フォレスターの妃にしてライル＝ウォリシス＝フォレスターの母。封印の日以後、クイストのレオン＝ショアに身を預けるが、過酷な辺境の生活に耐えられず急死する。

ノームo［ー］ 神々の手によってドワーフの次に、ホビットと同時につくられた種族。

ノーラ＝バジルc［ⅡⅢ］ 教王ダイアスの妹。メラナット島に渡った兄とファイを追って、島へ訪れた。北部集落にて兄の無事を祈り続けている。

は ハ 行

ハーバインおうのしろあと【ハーバイン王の城跡】p［Ⅱ］メラナット島に築かれた風の王の居城。内部にはいまだ宝物が残されている。

ハーバインおうのやかた【ハーバイン王の館】p［Ⅲ］風の館の別称。

ハーバインさんせい【ハーバイン3世】c［－］エレギリア大陸を統一した唯一の王。高い風の魔力を持っていた。メラナット島へ居城を築こうとするが、そのために財力や人材を失い、その権力は衰えてしまう。そのうちに大陸で反乱が勃発し、メラナット島での地歩を維持できなくなった彼は、わずかばかりの兵に宝を守るように命令し、自らは反乱を鎮圧するために大陸へ戻った。しかし、彼が再び島に戻ることはなく、戦乱の中に没したという。

ハーフエルフo［ⅡⅢ］ハイエルフと人間の間に生まれた子。

ハイエルフo［ⅡⅢ］ル＝ア＝イシリウスを始祖にもつ種族。尖った耳を持ち、魔法や弓を得意とする。繊細な指先は、金や水晶をみごとに加工する。

－のいせき【－の遺跡】p［Ⅲ］ハイエルフの神殿が建てられていた地。今では建物の残骸のみが残っている。

ハイエルフガードg［Ⅲ］ハイエルフに伝わる盾。魔法防御力が高い。

ハイメタルアーマーg［Ⅲ］肩、胸、腹、背中、腰を覆う鎧。鋼鉄製である。

バイパーd［Ⅰ］毒ヘビ。ただしここで語るものは、迷宮の邪気にあたり巨大化したもの。大抵は人の膝ほどの大きさであるが、迷宮の深層には人の背を軽く超えるものも存在するという。

バイルレントd［ⅡⅢ］火の魔導師ツェデックが自らのためにつくり出した装飾と防衛を兼ねた壁像。侵入者に対してファイアーストームの魔法を放ってくる。師である大魔導オルラディンの同様の壁像グレーンを参考にしたといわれるが、完成度はオルラディンのそれをしのいでいる。矢に非常に弱い。

ハインツ＝ルーパートc［Ⅰ］国最高の学者にして吟遊詩人である。国王の命を受け、護衛隊の戦いを歌にするが、負傷がもとで盲目となる。だが、彼のつま弾く竪琴の音と歌声は魔物たちの心さえ打ったのか、彼は生還を果たした。

ハウザー＝フォレスターc［－］ジャン＝アルフレッド＝フォレスターの父親。数々の偉業をその剣の腕で成し遂げ、ついには王直属の護衛隊長にまでなる。実直で公平な人柄に心酔していた者も多かった。ラインハルト3世の名を受け、護衛隊を率いて墓所内の魔物の征伐を試みるも大敗を喫する。ひとたび地上へ戻ったが、まだ下層に残る兵たちを救うために再び地下へ降りていき、そのまま行方不明となった。

バキュラシアソードw［Ⅲ］聖なる水の加護を受けた水の属性を持つ水月剣。打撃能力に優れている。魔法剣の技が使える。

はじまりのち【始まりの地】p［Ⅲ］ル＝ア＝イシリウスが竜王草の木から真理を知らされた地。オルラディンの迷宮の下層部がつながっている。

はじまりのもの【始まりの者】o［ⅡⅢ］『エルフ』参照。

バスク＝クライズc［Ⅰ］墓所内で戦う護衛隊と地上との間の伝令。地下一層にて部隊の帰りを待ち続けている。

バスタードソードw［ⅠⅡ］片手でも両手でも使える長剣。通常の剣としてはかなり良質な品で、ロングソードよりも長くツヴァイハンダー（トゥ・ハンド・ソード）より短い。

バトルアックスw［ⅠⅢ］戦斧。Ⅰでは両刃で、植物系の敵に効く武器とされていた。一般に蛮人の使う道具とされ、騎士にはあまり使われていない。

バトルハンマーw［Ⅱ］戦鎚。プレートアーマーやチェインメイルを装備した敵を打ち倒すための武器。打つ力はムーンライトソード並だが、スイングが遅くパワーゲージの回復も遅い。

パペットd［Ⅲ］あやつり人形。大魔導オルラディンがその体に命を吹き込んだため、動きまわるようになった。六角柱の形をした不思議な魔法を使うのが特徴。体が軽いため攻撃力・防御力ともに低い。

パラストゥールd［Ⅲ］麻痺性の胞子を持つキノコ、ストゥールの亜種。普通のストゥールに比べ、外敵に対する反応速度が低いようである。岩山や高山などで見られる。

パラライズo［ⅠⅡⅢ］麻痺して体が動けない状態。　**m［ⅠⅡⅢ］**敵専用魔法。標的をパラライズの状態に陥らせる。

ハリス＝カーバイトc［Ⅱ］昔は腕のいい水晶掘りだったが、落盤事故によって仲間と足の自由を失う。現場を離れて久しいが、若い水晶掘りたちに水晶の大量にある場所を教えることもあった。東部集落のジジを孫のようにかわいがっている。

バルテイルd［Ⅱ］4枚の羽を持つトンボに似た大型昆虫。ホバリング、滑空など自在な飛行能力を持つ。メラナット島で確認されているが、その生態はあまり判明していない。

ハンス＝オールマンc［Ⅰ］ニコラス＝オールマンの息子。宝の分配で父親ともめた彼は、ひとりで墓荒らしをするようになった。墓所内の怪物に殺されるまでさほど時間はかからなかったようである。

ばんにんのちず【番人の地図】i［Ⅰ］1層で入手可能。その階層の構造を表示するが、すべてを見ることはできない。

ひ【火】o［ⅠⅡⅢ］4大元素のひとつ。火の魔法の大もととなるもの。

－のクリスタル【－のクリスタル】i［Ⅱ］4大元素が凝縮されたクリスタルのうちの一種類で、火の元素が込められたもの。魔法をひとつ覚えることができる。

－のけっしょうせき【－の結晶石】i［Ⅲ］火の属性の魔力が込められた魔石。使用すると火の魔力が増加する。

－のふういんせき【－の封印石】i［Ⅰ］王家墓所3層東部に安置されている石。3層で左下の封印石の台座に使う。4つの封印石をそろって台座に収めると、4層への通路が開ける。

－のまきゅう【－の魔宮】p［Ⅱ］ツェデックがメラナットに密かにつくった宮殿。ここで風の王に反旗を翻すつもりだったのだろうか。

－のまどうし【－の魔導師】o［Ⅲ］火の魔力を持つ魔導師。ツェデックが有名。ほかにエルランド＝バスケスが名を知られている。

ヒーリングm［Ⅰ］水の回復魔法。水の聖なる力で傷ついた体を治癒する（ＨＰを回復する）。

ひかり【光】o［ⅡⅢ］4大元素と共に並ぶ魔法属性のひとつ。光の魔法の大もととなるもの。4大属性とは少し異なり、イシリウスの血を引く者のみに受け継がれる。

－のクリスタル【－のクリスタル】i［Ⅱ］光が凝縮されたクリスタルで、魔法をひとつ覚えることができる。

－のけっしょうせき【－の結晶石】i［Ⅲ］光の属性の魔力が込められた魔石。使用すると光の魔力が増加する。

－のまどうし【－の魔導師】o［Ⅲ］光の魔力を持つ魔導師。アレフ＝ガルーシャ＝レグナスは、聖王を城ごと封印するにあたって、純粋な光の魔導師になったことは有名。また、光の魔法を使える者はほかの属性の魔法にも通じていることが多い。ル＝ア＝イシリウスや大魔導オルラディンなど。

－のや【－の矢】i［Ⅱ］光波の指輪を装備し、かつ弓系の武器を装備したときに光の属性を持った矢。　**i［Ⅲ］**エルクリスボウでのみ使うことができる特殊な矢。回避する敵をどこまでも追い続けるといわれている。

－のりゅう【－の竜】c［Ⅱ］『シース』参照。

ひがしのうみべ【東の海辺】p［Ⅱ］メラナット島東海岸。双子の灯台や、レオン＝ショアの家が存在する。

ひがしのしゅうらく【東の集落】p［Ⅱ］メラナット島東海岸に面し、少女ジジの住んでいる集落。前はサンドル＝アムガンがよく訪れていたという。

ひとつめきょじん【1つ目巨人】d［－］土の魔導師シュドムが召使い代わりにつくり出したもの。ヴァーダイトにいたものは同魔導師が生み出したゴーレムたちに滅ぼされた。

－のがいこつ【－の骸骨】c［ⅡⅢ］シュドムがつくりし1つ目巨人の骨には、思念のようなものが残ることがある。アレフに戦いのむなしさを説いたものも、ライルにゴーレムの掃討を依頼したものも、自分の言葉をだれかが聞いてくれる日をひたすら待ち続けていたのだろう。迷宮の中で、彼らの骨を見かけたなら必ず語りかけてみることだ。

ひょうまどう【氷魔洞】p［Ⅱ］氷の戦士ケル＝ファーガスがギーラによって縛られた一角。おかげで周囲の通路は氷で閉ざされている。

ビットd［Ⅱ］ギーラの周囲を浮遊する小さな無生命体。魔力に反応し、放たれた魔法に向かって高速に移動、それを吸収する。ギーラに魔法が効かないということの正体は、この球体の存在にある。

ファイアーウォールm［ⅠⅡⅢ］火の攻撃魔法。火球から炎の壁をつくり出す。いろいろなタイプが存在する。

ファイアーエレメンタルd［Ⅱ］火の精霊。海辺で多数見られることが多い。知性を有し、無益な戦いを好まない。

ファイアーストームm［ⅡⅢ］火の攻撃魔法。複数の火球を手の中につくり出し、まとめて標的に向けて投げつける。投げられた火球群はひとつの塊になり標的を追尾する。

ファイアーナックルg［Ⅲ］この籠手をつけて武器を持つと、火の属性の攻撃力が増す。

ファイアーボールm［ⅠⅡⅢ］火の攻撃魔法。手の中に高熱の塊をつくり出し、投げつける。燭台に火を灯したりするのにも利用される。

ファイアメイルg［ⅠⅢ］火の魔力を込められた鎧をこう呼ぶ。オルラディンがツェデックに与えたものや、ランドルフ8世によってつくられた鎧が有名。

ファイ＝ファトc［Ⅱ］ダイアス＝バジルの幼なじみにして親友。ダイアスが教王となったあとは彼の腹心となるが、友が神と崇める黒き竜をどうしても信じることができなかった。ノーラがメラナット島に渡ってきたことを知るに至り、ダイアスのもとを離れる。ノーラだけでも大陸へ帰すために、彼は水晶を集め始めた。

ファントムd［Ⅰ］お化け、幽霊。実体は薄く、害意も薄い。自ら攻撃をしかけてくることは少ないが、防御力が高く消滅させるのは困難。王家墓所内で存在が確認されている。

ふうじん【風神】g［Ⅲ］東洋から伝わってきた具足。走った後、武器をふれるようになるまでの時間が短縮される。

ふうじんのうでわ【風刃の腕輪】g［Ⅰ］防御力を上昇させるとともに、火への耐性を高める。

フェイストラップd［Ⅲ］非常に変わった罠。一見扉だが、近づくと勢いよく扉が開き弾かれる。遠距離の位置では扉の中から薄ら笑いの顔が矢を放ってくる。この顔を両断するとこの罠は消滅しもとの通路に戻る。これは大魔導オルラディン配下の者の手によりオルラディンの迷宮内に設置された。

フェザーブーツg［Ⅰ］身につけると宙に受けるようになる。土星宮で手に入る。

フェニックスo［－］不死鳥、火の鳥。大魔導オルラディンはこの鳥を模して火の魔法フレイムをつくったといわれる。

フォレストアーマーg［Ⅰ］森の竜が残したといわれている鎧で、闇の魔法に対する抵抗力が高い。

ふっかつのき【復活の木】p［Ⅲ］竜王草の木。クイストの岩山の中にひっそりと存在する。死んだとき竜王草の実を持っているとここに復活できる。

ブラックジュエルg［Ⅲ］土の魔力を増大させる指輪。

ブラックドラゴンg［Ⅰ］黒竜の顔を持った盾。

ブラックナイトc［－］黒騎士。ダークウィザードと共にラインハルト2世の側近を勤めていた。墓所内にて兵の救出活動を行っていたハウザー＝フォレスターと相打ちになる。

フラッシュm［ⅡⅢ］光の上級攻撃魔法。強力な光のエネルギーを数個の塊に集め、誘導弾として複数の標的に向け放つ。

ブラッドクラウンg［Ⅱ］見た目はなんの変哲もない古い王冠。不思議な念が込められており、装備すると魔法を使える間隔が長くなる。

ブラッドスターw［Ⅲ］盗賊の通路などで入手可能。悪魔の鉄球と呼ばれ、相手の生命力を吸い取りわがものにする特殊効果を持つ。しかし使用している間は魔法が使えない。

ブラッドストーンi［ⅠⅡⅢ］①特に効能がない紅い石。店に売ることで金貨を得られる。②魔力が込められた紅い石。毒以外のステータス異常を治療し健常な状態に戻す。

ブラッドデーモンd［Ⅲ］血のような赤色をしたデーモン。ヴァーダイト城で確認されている。もとは小さな小悪魔だったが、城内をさまよう無数の霊を吸収していった結果、巨大化したと考えられる。

ブラッドマスクg［Ⅰ］強力な防御力と引き換えに、使用者の体力を奪ってゆく。

フリーズm［ⅡⅢ］風の上級攻撃魔法。大気中の冷気を結晶化させたものから氷の竜をつくり出し、標的を飲み込ませる。大魔導オルラディンが自らの夢に見た竜を模して、つくり出したといわれる。

フリーズボールd［Ⅱ］氷の精。氷の巨人ターンにより召喚され、その尖った体で冒険者を襲う。しかし彼らに悪意はなくターンの意のままに操られているだけなのである。

ブルーデーモンd［Ⅰ］風の属性を持つ青いデーモン。デーモンロードの下位と思われる。

ブルーノ＝ベーカーc［Ⅲ］屈強な兵士であるが、意外と臆病者。ロドムの守備隊で戦ううちに、仲間が次々とたおれていくことに耐えきれず、ついには戦場から逃亡した。周囲にはロドムが帰ってくるまで力を蓄えているとうそぶいている。

フルプレートg［Ⅰ］強力な全身鎧で、ほかの部位も兼ね備えている（そのためこれを装備しているとほかの部位の防具を装備できない）。

フレアd［Ⅲ］大魔導オルラディンがつくり出したと思われる装飾と防衛を兼ねた壁像。その口から溶岩を垂れ流し侵入者の侵攻を防ぐ。オルラディンの迷宮奥で見ることができるが、オルラディンの迷宮は溶岩流とつながっていないため、どこからか転送してきていると考えられる。矢に非常に弱い。

フレイムm［ⅡⅢ］火の上級攻撃魔法。火の鳥を放つ。放たれた火の鳥は、射程内のあらゆる標的に向け炎を噴きつけ、ついには大爆発をおこす。大魔導オルラディンが不死鳥フェニックスを模してつくり出したといわれる。

フレイムソードw［ⅠⅡ］火炎刃を持ち、炎の属性魔法を発することができるためこう呼ばれている。攻撃力はムーンライトソード、シャドウブレードに次ぐ。かたちそのものは炎の形状をしているという意味のフランベルジュ、両手剣である。この形状は、突いたり斬ったりした相手の傷口を破壊するため、非常に痛い。メラナット島で発見されたものは、火の魔導師“紅のツェデック”が制作した逸品である。氷系の敵に有効。魔法剣の技が放てる。

ブレスm［ⅠⅡⅢ］光（聖）の回復魔法。聖なる力により、ダーク、カース、スロウ、パラライズ、などの体の不調を治す。同時にＨＰも回復させる。

ブレストプレートg［ⅠⅡ］鉄の1枚板を加工してつくる胸当て。全身を覆うものより、装甲を厚くできる。

ブロードソードw［Ⅲ］打つ・斬る専用の軍事用重剣のこと。当時の剣としては幅の広い刃を持っていた。ヴァリシアでは

上級剣士のための武器でロングソードに比べ幅が広く、リーチも長い。ヴァーダイト国軍では連隊長クラスのみが装備を許されていた。

ブローミアアーマーg［Ⅲ］ ブロミウスでつくられた鎧。ブロミウス製防具は、すべての打撃を弾くため、体のすべてをこの装備で覆えば、物理的な攻撃は一切気にせずにすむようになる。

ブローミアシールドg［Ⅲ］ ブロミウスでつくられた盾。ブロミウス製防具は、すべての打撃を弾くため、体のすべてをこの装備で覆えば、物理的な攻撃は一切気にせずにすむようになる。

ブローミアハンドg［Ⅲ］ ブロミウスでつくられた籠手。ブロミウス製防具は、すべての打撃を弾くため、体のすべてをこの装備で覆えば、物理的な攻撃は一切気にせずにすむようになる。

ブローミアブーツg［Ⅲ］ ブロミウスでつくられた具足。ブロミウス製防具は、すべての打撃を弾くため、体のすべてをこの装備で覆えば、物理的な攻撃は一切気にせずにすむようになる。

ブローミアヘルムg［Ⅲ］ ブロミウスでつくられた兜。ブロミウス製防具は、すべての打撃を弾くため、体のすべてをこの装備で覆えば、物理的な攻撃は一切気にせずにすむようになる。

ブロミウスi［Ⅲ］ ドワーフ族に古くから伝わる貴重な特殊金属で、様々な武具の作成が可能。ガラン渓谷などで入手できるが、ドワーフの洞窟に住む鍛冶屋グーリン＝ホドルブのもとに持っていくと、条件つきで防具をつくってもらえる。

ブロミウスゴーレムd［Ⅲ］ 変異ゴーレム。クレイゴーレムが稀少鉄鉱石ブロミウスを取り込み、硬質化・巨大化に至ったと考えられる。実際、倒したその腹の中から必ずブロミウスを発見できる。

へいしぼち【兵士墓地】p［Ⅱ］ 東海岸にある風の王配下の兵士たちの墓場。彼らは風の王の命でメラナット島に隠された宝物を守っていた。

ヘイズm［Ⅲ］ 水の攻撃魔法。大気中の水分に毒素を加え霧状にしたものを飛ばす。毒の属性も兼ね備えている魔法。

ヘキリシアムg［Ⅲ］ 地上にいる際、装備者の精神力を回復してくれる盾。

ヘッジスパイダーd［Ⅰ］ 邪気や魔力により巨大化した毒グモ。墓所などに多く出没し、咬みつかれると麻痺する恐れがある。光るものを集める習性がある。

ヘッドイーターd［ⅠⅡⅢ］ 蝿取り草が変異を繰り返し肉食と化した植物。マントラップとは違い完全な人喰い植物である。“頭食い”その名が示すとおり人を頭から喰らい、時には丸飲みしてしまう。そのためその体を斬ると、たびたび、飲み込まれた人のものであろう品々が出てくる。それに目をつけた者もいて、ヘッドイーター狩りという職業も存在した。

ペトラ＝ラミィc［Ⅲ］ もとは北の地に住んでいた石工。故郷が雪に閉ざされてしまったために、今はラルーゴの地で墓石づくりをしている。

ベルニーニ＝ルトナc［Ⅲ］ アレフから風の魔法を受け継いだ魔導師。風の館を自由に出入りできる数少ないひとり。

ヘルワームd［Ⅲ］ 非常に強い毒を持つ大ムカデ。臆病で近づく者があるとすぐ警戒体制をとり威嚇する。土を食料として生きているため、稀に宝石類を体内に持っているものがある。乾燥した土地に分布している。

ポイゾンo［ⅠⅡⅢ］ 毒に冒された状態。ＨＰが少しずつ減っていく。 **m［ⅠⅡⅢ］** 敵専用の魔法。標的をポイゾンの状態に陥れる。

ポイゾンスライムd［Ⅱ］ 毒を持つスライム。その体に触れてしまうと、たちまち毒に侵されてしまうだろう。群れをなして棲息し、日光を嫌い暗く湿度の高いところに好んで棲む。

ポイゾンレッドアイd［Ⅲ］ レッドアイの亜種。毒を持ち、普通のレッドアイより力があること以外、レッドアイと生態は同じである。水の魔法に弱い。

ボウw［Ⅱ］ 弓。刺す力に弱い敵に有効な武器であり、ターマイトやバイルレントなどに効果が高い。矢は消耗品であり、なくなると射れない。弓の形状はきわめて普通の形である。

ボーテックスm［Ⅲ］ 水の上級攻撃魔法。標的の足元から聖なる水の柱を出現させ、標的を浄化する。邪悪な魔物には効果が大きい。

ほしのかぎ【星の鍵】i［Ⅱ］『ゲート』参照。

ほしのゲート【星のゲート】i［Ⅱ］『ゲート』参照。

ほっぽうさんこく【北方三国】p［ⅠⅢ］ エレギリア大陸北方に位置する３国、ヴァーダイト、イグレック、グラナティキのことを指した言葉。

ホビットo［―］ 神々の手によってドワーフの次に、ノームと同時につくられた種族。ウサギのメタファーである小人族。作中に登場したことはない。

ポラリウスd［Ⅲ］ 氷の悪魔。風と水の属性を持つ。通常この世界で見ることはないが、聖王により呼び寄せられ人々を襲っていた。アレフ＝ガルーシャ＝レグナスの手により聖王が城ごと封印されると、彼らはひとつの村を氷で閉ざし、そこに隠れ棲んだ。

まマ行

まおうのくび【魔王の首】i［Ⅲ］ 大魔導オルラディンの首。生命さえその手で創造するに至ったオルラディンは、自らの首を断ち自らの迷宮の最後の鍵とした。

マック＝タブラーc［Ⅱ］ イグレックにその人ありと謳われたほどの剣士。しかし、剣の道を極めることにどれほどの意味があるのか、彼にはわからなくなった。彼は剣を捨て、メラナットで水晶を掘ることにした。

魔導師o［ⅠⅡⅢ］ 魔力を持ち、魔法を使用できる者の総称。その者は魔法研究者であったり、剣士であったりする。

―のかぎ【―の鍵】i［ⅠⅡⅢ］ 魔導師の念が込められた鍵。解錠の呪文がかかっている。魔導師の宝箱にかかった施錠の呪文を外すことができる貴重品。

―のちず【―の地図】i［Ⅰ］ 王家墓所第４層で入手可能。その階層の構造がすべて表示される。

―のとうだい【―の灯台】p［Ⅱ］ 火の魔導師「紅のツェデック」によって明かりを灯された灯台。

まぼろしのかんむり【幻の冠】g［Ⅲ］ 精神力を消耗してゆくが、隠し扉を判別できるようになる。

まぼろしのつえ【幻の杖】i［ⅠⅡ］ 隠し扉が見えるようになる。使用後は消滅する。

マミーd［ⅠⅢ］ ミイラ。ヴァーダイトの歴史には、過去このような埋葬方式をとっていた時代があった。その時代の遺体が墓地の変化を感じとり再び動き出したと考えられる。彼らの目的はただひとつ、自らの渇いた体を潤すため迷い込んだ者の生命力を奪うことである。

マントラップd［ⅠⅢ］ 蝿取り草が変異を繰り返し肉食と化した植物。その名の意味は、“人採りの罠”であるが、この植物は人ばかりを食べているわけではなく、様々な動物の肉を食べて生きている。ただし人家近くに棲息しているものに関しては、人喰いが専門になるのは必然といえる。

ミーナc［Ⅲ］『ミーナ＝クー』参照。

―のかぎ【―の鍵】i［Ⅲ］ 氷の平原のもと宿屋で、ミーナ＝クーから渡される家の鍵。これを使い家に入ると、いくつかのアイテムを入手できる。

―のメモi［Ⅲ］ エルフの商人、ミーナ＝クーが氷の平原の宿屋で、ガランの地に出かける前にライルに書き残しておいたメッセージ。

―のゆびわ【―の指輪】i［Ⅲ］ アレフがヴァーダイト城の中庭にある竜の泉で見つけ、子供だったミーナにあげた指輪。ミーナはこの指輪を竜の泉に返すことを願っていた。それはライルが果たすことになる。

ミーナ＝クーc［Ⅲ］ エルフの商人。魔物が徘徊するヴァーダイトを旅することのできる数少ないひとり。ライルのためにイシリウスの冠を探しにゆくが、ガラン渓谷にて死亡した。

ミーリアc［ⅠⅡ］ 竜の妖精。ギーラによってつくられた。聖剣を使う資格のある戦士の前に現われることもあれば、ギーラの密偵として使われることもある。製法はさほど難しくないため、教王によってデーモンロードと共に量産されていた。

ミサイルシールドm［ⅡⅢ］ 風の補助魔法。自らの体の周囲に風の膜をつくり、直接攻撃によるダメージを軽減する。

みず【水】o［ⅠⅡⅢ］ ４大元素のひとつ。聖水。水の魔法の大もととなるもの。

―のクリスタル【―のクリスタル】i［Ⅱ］ ４大元素が凝縮されたクリスタルのうちの一種類で、水の元素が込められたもの。魔法をひとつ覚えることができる。

―のけっしょうせき【―の結晶石】i［Ⅲ］ 水の属性の魔力が込められた魔石。使用すると水の魔力が増加する。

―のまどうし【―の魔導師】o［Ⅲ］ 水の魔力を持つ魔導師。メルタ＝ラモンドルなどの名が知られている。

―のふういんせき【―の封印石】i［Ⅰ］ 王家墓所２層南東に安置されている石。３層で右下の封印石の台座に使う。４つの封印石をそろって台座に収めると、４層への通路が開ける。

ミストクラウンg［Ⅰ］ 森の竜が残したといわれている兜。装備した者の体力を回復する。墓所に封印された武具のひとつである。

みちしるべのだいざ【道標の台座】p［Ⅱ］『ゲート』参照。

みどりのうでわ【緑の腕輪】g［Ⅲ］ 身につけると体力が上昇する。

みなみのしゅうらく【南の集落】p［Ⅱ］ ラフィ＝フォス、ウォズ＝シューが住むメラナットの集落。小鉱山を東に持つ。

みなみのぼち【南の墓地】p［Ⅱ］ 北の集落、南の集落に住む人々の墓地。

みはりじょ【見張り所】p［Ⅱ］ トロッコの軌道の途中にある駅のような場所。脱走者がないよう見張っている。

ムーンガードg［Ⅱ］ 月光の聖なる力が込められた盾。装備している者の傷を癒してくれる。

ムーンストーンi［ⅠⅡⅢ］ ①特に効能がない白い石。店に売ることで金貨を得られる。②ＭＰを40回復する。月の魔力が込められた白い石。

ムーンライトソードw［ⅠⅡⅢ］ ①魔導器の正体。ドラゴンソードに竜の妖精ミーリアが力を注ぎ込み、真の姿を現わした。ドラゴンソードのＭＰ回復機能はそのまま、魔法も放つことができる（体力と魔力が共に80以上のとき）。攻撃力にも優れている。②ギーラがジャン＝アルフレッド＝フォレスターをメラナット島へ召喚しようと、教王ダイアス＝バジルを使いヴァーダイト城から持ち去ったが、アレフがギーラを追い出し、これを取り返した。使いこなせる者が現われるまで、ドラゴンソードとして封印されていた。魔法剣の技が使える。③アレフにより取り戻されたこの剣はシースの妨害にあい、折られてしまった。アレフはその折れた剣を用いてアルフレッド王をヴァーダイト城ごと封印、死後は彼の墓にその折れた剣がそなえてあった。ライルはそれを継承し、ギーラにもとの形に復元させた。ギーラの分身であり、ＭＰの回復効果を持っている。魔法剣の技が使える。 **i［Ⅲ］** シースに破壊され力を失った聖剣。アレフは自らのすべてをこれに捧げることで城を封印した。以後、この折れた剣をを復活させるべくライルが訪れるまで、アレフの墓の前に供えられていた。

メイスw［Ⅲ］ 体力のない者でも戦闘に参加できるよう、軽くつくられた棍棒。

メカターマイトd［Ⅱ］ 機械化されたターマイト。ターマイトを完全に模してつくられた。ターマイトの持つ能力はすべて再現されており、その能力はオリジナルのそれを超えている。ギーラの手による魔物と考えられる。

メカデーモンロードd［Ⅱ］ 機械化されたデーモンロード。デーモンロードの能力全般が強化されており、使用できる魔法もより高度なものになっている。ギーラの手による魔物と考えられる。

メカレイクスd［Ⅱ］ 機械化されたレイクス。レイクスを完全に模してつくられた。レイクスの持つ能力はすべて再現されており、その能力はオリジナルのそれを超えている。ギーラの手による魔物と考えられる。

メテオm［ⅡⅢ］ 土の上級攻撃魔法。引力を操作し天を飛び交う隕石群を呼び寄せ、標的の頭上に降らせる。

メラナットとう【メラナット島】p［Ⅱ］ ヴェルド海に浮かぶ美しい島。島の周囲だけ常に夜が続く。古来よりこの島にかかわった者は、その力を減じてきた。

メリルc［Ⅱ］ 水晶球に、すべての真実を映し出すことのできる女性。メラナット島には昔から姿を現わしていたらしい。風の王に築城をやめるように意見した、ただひとりの人物。

メルタ＝ラモンドルc［Ⅲ］ アレフから水の魔力を受け継いだ魔術師。ライルの心を試すために、様々な品を要求した。

メレル＝ウルc［―］d［Ⅲ］ ハイエルフの英雄。今から1000年以上も前、メラナット島にハイエルフが移り住んだことがあった。彼らは島の毒や、怪物の前につぎつぎと死んでいった。シースはそんな彼らを哀れに思ったのかシースの水を授け、また大陸の森の中から戦士メレル＝ウルを使わした。メレル＝ウルは島内の魔物をほぼ一掃したが、闘技場にて魔人ガルス＝フィーに敗北する。一度はみなのもとに戻ったメレル＝ウルだが、傷が癒えると再び闘技場へと向かった。そして、二度と戻ることはなかったのである。

―のうでわ【―の腕輪】g［Ⅱ］ ハイエルフの細工師イビル＝ナパジャによってつくられ、メレル＝ウルに与えられた腕輪。装備した者の攻撃力を上昇させる。

―のかぶと【―の兜】g［Ⅱ］ シースがメレル＝ウルに授けた兜。装備した者の傷を癒してくれる。

―のけん【―の剣】w［ⅡⅢ］ シースの使徒メレル＝ウルが、シースより直接授けられた剣。一度粉砕されたが、細工師イビル＝ナパジャの手により復元された。魔法剣の技を放てる。

―のたて【―の盾】g［Ⅱ］ メレル＝ウルがシースから授かった盾。“刺す”攻撃に対する高い防御力を持つ。

―のよろい【―の鎧】g［Ⅱ］ シースがメレル＝ウルに与えた鎧。物理攻撃に強いのはもちろん、魔法への防御力もかなりのものである。

モーグルd［Ⅱ］ メラナット島特有の生物。４肢に丸い胴体、全身にはカビがびっしり生えており、体の色の緑はそのカビの色である。その体からは想像できないほどの跳躍力を持ち、獲物の上に飛び乗り押しつぶそうとする。

モーニングスターw［ⅠⅡⅢ］ 刺の生えた鉄球を先端に備えつけた棒。アンデッドに強い。重量は2.5kg程度と軽い。

もりときりのまよけ【森と霧の魔除け】g［Ⅱ］ 対魔法防御力が上がり、ステータス異常からの回復が速くなる飾り。ギーラから身を守るため、シースが人々に与えた。

もりのおさ【森の長】c［Ⅲ］『オーデ』参照。

モルグラインアックスw［Ⅲ］ 古代の遺跡に眠っているうちに、地霊の力が宿ったといわれる斧。土の属性を持っている。切れ味がよく、魔法剣の技が使える。

や ヤ 行

や【矢】i［Ⅲ］ ラージボウで使用する矢。

やくそう【薬草】i［ⅠⅡⅢ］ ①ＨＰが25回復する。②ＨＰを40回復する。これを売ることで生活の糧にしている者もいる。

やみのりゅう【闇の竜】c［Ⅲ］『ギーラ』参照。

ゆみへい【弓兵】d［Ⅱ］ 長刀（なぎなた）を武器とする僧兵に対して、弓を武器とする僧兵をこう呼ぶ。僧兵同様、教王に心を抜き取られており、痛みを感じることもない。

ようせい【妖精】o［―］ 森の長オーデが詩人ディエス＝パテールのもとに送った使いは妖精であった。これにより、妖精はハイエルフの召使いと考えられる。

―のいし【―の石】i［Ⅲ］ 迷宮に忍び込んだギーラの使い魔である妖精を、大魔導オルラディンが捕獲し石化したもの。これを墓所の奥深くで使用することによって、ギーラと接触が可能になる。

ら ラ 行

ラージシールドg［Ⅱ］ 胴体をすっぽりと隠すことができる盾。

ラージボウw［Ⅲ］ 城にとりつく外敵を射落とすために使用された弓。

らいげきのかぶと【雷撃の兜】g［Ⅱ］ 魔人ガルス＝フィーがギーラから授かった兜。被っている者の意志とは関係なく、額の飾りからライトニングボルトを放つ。

ライザp［―］ 折れたムーンライトソードが隠されたダンジョンの存在する村。

らいじん【雷神】g［Ⅲ］ 東方でつくられた籠手。これを着けて武器を持つと、重さを軽く感じられる。

ライトm［ⅡⅢ］ 光の補助魔法。大気中に存在するわずかな光を集め、暗闇を照らす明かりをつくり出す。　**c［ⅡⅢ］**『ウィルフレッド＝ライト』参照。

―けのかぎ【―家の鍵】i［Ⅰ］ この鍵で施錠された特定の宝箱を開けるのに必要。

―のほね【―の骨】c［Ⅲ］『ウィルフレッド＝ライト』参照。

ライトニードルm［Ⅰ］ 聖の攻撃魔法。光の針を前方に向け飛ばす。

ライトニングボルトm［ⅠⅡⅢ］ 光（聖）の攻撃魔法。自らの光の力を凝縮した光球を標的の頭上に発射し、そこから発生する雷により標的をうつ。

ライトリングg［Ⅰ］ この指輪をはめると、攻撃力が上昇する。

ライルc［Ⅲ］『ライル＝ウォリシス＝フォレスター』参照。

ライル＝ウォリシス＝フォレスターc［Ⅲ］ 第３作目の主人公。聖王ジャン＝アルフレッド＝フォレスターの息子である。幼き日に、父を倒すことを宿命づけられた彼は、旅立ちの日がくるまでレオン＝ショアのもとに預けられていた。

ラインハルトにせい【ラインハルト２世】c［Ⅰ］ ラインハルト３世の父にして前の王。墓所内で石となっている。彼が死の世界から復活すると共に、墓所内に魔物があふれた。

ラインハルトさんせい【ラインハルト３世】cd［Ⅰ］ 前ヴァーダイト王。墓所での騒動を起こした張本人。自分が魔物を呼び出していることを悟られないために、討伐軍を出すという巧妙な手段をとった。このことに気がついた者はジャン以外にだれもいなかった。

ラッド＝ビルヘムc［Ⅱ］ メラナット中央集落に住む水晶細工師。レオン＝ショアの作品を見て驚き、彼に細工を学んだ。この島で生きるのに不可欠なシースの水を入れておけるものは水晶の瓶だけなので、彼の店から客が途絶えることはない。

ラフィ＝フォスc［Ⅱ］ 商人セルフィ＝フォスの孫であり弟子。商才には恵まれず、価値の低い商品しか扱わせてもらえなかった。メラナット島と大陸を往来する船の船頭をしている。

ラリー＝ケルビムc［Ⅰ］ 賢者にして魔導師。俗世を嫌い、墓所に籠もり真理を求めている。

ラルーゴp［Ⅲ］ 聖王の生誕した土地。平和な時代は各地から訪れる人が絶えなかったが、今やさびれ切った寒村でしかない。

ランド＝フェラーc［Ⅱ］ ヴァーダイトの森で木こりをしていた男。今は森に魔物があふれ、入ることができないので、メラナット島で水晶を掘っている。

ランドルフはっせい【ランドルフ８世】c［Ⅰ］ ラインハルト３世の叔父にあたり、前々ヴァーダイト王。墓所第３層に封印されていた。ラインハルト３世によって墓所内に魔の気が満たされ、彼もアンデットとして復活したが、封印のために自由に歩くことはできないでいる。

リーヌ＝ウィープc［Ⅲ］ ジル＝ウィープの母親。守備隊に参加していた夫が死んで以来、ジル少年をひとりで育ててきた。フォレスター家に強い憎しみを持つ。

リーパーd［ⅠⅢ］ 樹木のような姿をした魔物。その体の表皮や地に張られた根からみると植物一種のようであるが、口からものを食べたり動物に似た消化器官が存在するので、どちらともいえない。人を好んで食べるため、その胃袋の中には消化されずに残った遺留品が入っていることが多い。

リザードマンd［Ⅰ］ トカゲと人間をかけ合わせた獣人。非常に気性が荒く、気に入らない者には容赦ない攻撃を仕掛ける。

リビングスタチューd［ⅠⅢ］ 魔法によりかりそめの生命を吹き込まれた石像、ゴーレムの一種。おもに番人として利用され、侵入者が現われるまで延々と石像として過ごす。戦闘力はさほど高くない。

リフューズm［Ⅲ］ 水の上級補助魔法。聖なる水の結晶を自らの周囲に漂わせ、外からの一切の攻撃を遮断する。効果が大きいぶん、消費するＭＰも膨大。

りゅう【竜】o［―］ ドラゴン。一般的にシースとギーラのことを指す。

―のいし【―の石】i［Ⅱ］ ハイエルフの泉の、聖水の流出・入を制御している鍵の役目の石。これを台座にはめ込まないとハイエルフの泉が使用できない。

―のいずみ【―の泉】p［Ⅲ］ ①王家墓所第一層にある泉。竜の杯を竜の神殿に納めると再び水が湧き出す。この泉の水を飲むと、ＨＰ、ＭＰともに全快し、状態不良も完治する。②ヴァーダイト城中庭の湖の畔にある泉。幼いミーナ＝クーは、ここでアレフに、ミーナの指輪をもらった。

―のさかずき【―の杯】i［Ⅰ］ １層の南部で拾得。竜の神殿に奉納すると、竜の泉が完全に復活して使えるようになる。

―のしんでん【―の神殿】p［Ⅰ］ 竜の杯を奉納する場所。これにより竜の泉に水が溢れる。

―のようせい【―の妖精】c［ⅠⅡ］『ミーリア』参照。

りゅうおうそうのき【竜王草の木】p［Ⅱ］ 金色に輝く木。メラナット島内のあちこちで見られる。ときどきその木の根本に竜王草の実が落ちていることがある。　**c［Ⅲ］** 大地神ヴォラドの記憶を残した水晶の木。ライルに真理を伝え、ルー＝ア＝イシリウスの手によってつくられた金色の武具を授けた。

りゅうおうそうのは【竜王草の葉】i［Ⅰ］ ＨＰが150回復する。

りゅうおうそうのみ【竜王草の実】i［ⅠⅡⅢ］ ①ＨＰが300回復すると同時に、ＭＰを全快させる。さらにすべてのステータス異常を回復する。これを所持していると、竜の泉で完全な状態で復活できる。②ステータス異常をすべて健常な状態に戻し、かつＨＰとＭＰを全快させる。さらにこの実の所有者は、ハイエルフの泉をもとに戻していればそこで完全な状態で復活できる。③ＨＰとＭＰを完全回復し、ステータス異常も治す。この実を所持していると、死んだときクイストにある復活の木のもとで復活できる。

りゅうが【龍牙】w［Ⅲ］ 東洋より伝わる剣。紫電と対で、風の王ハーバインⅢ世に献上された。風の属性を持ち魔法剣の技が使える。切れ味は鋭い。氷の平原で入手できる。

りゅうじん【龍神】g［Ⅲ］ 東方で使用されている木製の盾。高い防御力を持つ。

りょくりゅうのつえ【緑竜の杖】i［Ⅰ］ 各階層で、特定の魔法陣にワープする。

ルー＝ア＝イシリウスc［―］ 竜王草の木を見つけたハイエルフの始祖。大地の神ヴォラドの意志を知り、彼が身をふたつに引き裂く前に、争いを鎮める者のための武具と、それを使うための証を用意した。しかし、その武具を使える者はなかなか現われなかった。イシリウスは死を迎える間際、弟子のオルラディンにすべてを譲り渡したが、オルラディンはハイエルフを導くことを怠ったため、ハイエルフたちの間にシースへの信仰が芽生えることとなる。

ルアストーンd［Ⅲ］ リビングスタチューの一種。リビングスタチューの中でも、ハイエルフの祖ルー＝ア＝イシリウスを祀った神殿を守るためにつくられたものを、特別にこう呼ぶ。

ルイナスグローブg［Ⅱ］ シースがメレル＝ウルに与えた籠手。毒への強い耐性を持っている。

ルイナスブーツg［Ⅱ］ メレル＝ウルがシースから与えられたブーツ。ダークエルフの商人セルフィ＝フォスがいずこからか見つけ出してきた。

ルディ＝クラックc［Ⅲ］ 風の王の館で、門番をつとめる。風の王の治世である300年以上も前から、彼は生き続けている。

ルリアン＝ゴゼットc［Ⅲ］ キーフ＝ミルゴールの恋人。城が封印される前にキーフから回廊の鍵を預かっていた。すでにこの世の住人ではなく回廊の鍵と共に葬られている。

レイm［Ⅲ］ 敵専用の魔法、光の攻撃魔法。光の針を飛ばす。ライトニードル。

レイクスd［Ⅱ］ 石灰質の外郭を持つ飛行生物。洞窟など薄暗いところに潜む。好戦的で、侵入者を見ると迷わず攻撃を仕掛けてくる。

レイスd［Ⅲ］ 聖王の変化後、多く見られるようになった死者の残留思念。グレイブシャドーよりは強い意志が感じとられる。体を求めさまようその姿を見極めるのは、非常に困難。

レイピアw［Ⅲ］ 刺突専用の細身剣。剣で防御／回避行動をとることを考えつくられた軽い武器である。剣（術）を修めようとする者が練習用に使うこともある、扱いやすい剣である。

レイミアd［Ⅲ］ 大魔導オルラディンがつくり出した魔法生物。上半身が美しい女性、下半身が大蛇という姿をしている。定点防御がその目的で、そのため戦闘力は高い。

レオンc［ⅡⅢ］『レオン＝ショア』参照。

―のメモi［Ⅲ］ レオン＝ショアがイシリウスの鍵を組むために、命を捧げねばならないことを知り、ライルに向けて書き残しておいたメッセージ。

レオン＝ショアc［ⅡⅢ］ メラナット島に住んでいた水晶職人。死者を復活させる力をもつシースの像をつくれるほどの腕の持ち主で、ダーク・スレイヤーをつくり上げたのも彼である。島での騒動が一段落した後、彼は大陸の森へと移り住み、母を弔って暮らしていた。聖王が豹変したあと、彼はアレフからライルの守役を頼まれ、これを引き受ける。そして成長したライルに己の人生で最高の傑作となった剣エクセレクターを持たせ、送り出したのだった。

レザーグローブg［Ⅲ］ 硬質化させた皮でつくられた籠手。

レザーシールドg［ⅡⅢ］ 木の板に、皮を貼ってつくられた盾。大きさはスモールシールド程度である。

レザープレートg［Ⅲ］ 皮でできた胸当て。気休め程度の効果しかもたない。

レザーヘルムg［Ⅲ］ 皮でできた帽子に近い兜。

レジストファイアm［ⅠⅢ］ 水（聖）の補助魔法。水の聖なる力で体に炎に対する耐性を持たせ、炎のダメージを軽減させる。

レジストファイアーm［Ⅱ］『レジストファイア』参照。

レシル＝ペルヌーc［Ⅲ］ ロナ＝ペルヌーの妹。両親やグレインを殺した魔物に強い憎しみを抱いている。

レッグガーダーg［ⅠⅡⅢ］ 軽い金属を使い、足を隙間なく覆った防具。

レッドアイd［Ⅲ］ その名のとおり赤い目をしたクモのような節足動物。以前は岩の隙間などに棲む小動物だったのだが、聖王がアレフ＝ガルーシャ＝レグナスの手により城ごと封印された日を境に巨大化の一途をたどっている。水の魔法に弱い。

レッドデーモンd［Ⅰ］ 火の属性を持つ赤いデーモン。デーモンロードの下位と思われる。

レフマd［Ⅱ］ ハイエルフの霊。ダーククリスタルを守るという意志だけが残っていて、もはや自分が何者であったか覚えていない。一種、残留思念に似たものがある。その体に触れると精神力が吸い取られる。

ろうのかぎ【牢の鍵】i［ⅡⅢ］ ①メラナット島の地下牢を開けるのに必要な鍵。僧兵たちと戦っているうちに入手するだろう。②守備隊兵舎の牢と城の地下牢の鍵。ロドム＝ウォードも同じものを持っていたといわれる。

ログストーカーd［ⅡⅢ］ 木のアンデッド。もとは枯れ木であったが何者かに魂を吹き込まれ動き出した。知能は高く獰猛。火に弱い。

ロドムc［Ⅲ］『ロドム＝ウォード』参照。

―のかぎ【―の鍵】i［Ⅲ］ 台座にはめ込む鍵。取り外しは自由だが持ち越しはできない。主に守備隊がつくった防護壁につけられている。魔物の侵入を防ぐため、設置数は多い。また設置してある場所は防護壁だけとは限らない。

―のだいざ【―の台座】p［Ⅲ］ ロドムの鍵をはめ込む場所。

ロドム＝ウォードc［Ⅲ］ ハウザーのあとを継ぎ護衛隊長となった男。聖王が変容したあとは城を囲むように防壁を築かせ、守備隊を率いて魔物たちの軍勢と戦った。折れたムーンライトソードが魔物に盗まれる事件の際、単身迷宮に乗り込みこれを取り戻す。その数々の功績により、人々は彼を“英雄”と呼ぶようになった。長き戦いに疲れたロドムは、ひとり聖王の城へと向かったが、その後、彼の姿を見た者はだれもいない。クイストの地に彼を讃える彫像が残っている。

ロナ＝ペルヌーc［Ⅲ］ レシル＝ペルヌーの姉。石化しているグレイン＝アスを救うために、いずこからかオルラディンの針を見つけてきた。しかし、魔物に囲まれてしまっているので、針は代わりにライルが届けることになる。

ロングソードw［Ⅲ］ ナイトソードに変わる長剣である。エクセレクターを使用していると、あまり使う機会はないかもしれない。ヴァーダイト国軍兵士の標準装備である。

ロングソード＝フレイムw［Ⅲ］ 火の属性を持ち、刀身が真紅に染まったロングソード。守備隊隊長ロドム＝ウォードの副官、ケインの愛用していた剣。彼はわずかに火の属性の魔力を持っていた。

わ ワ 行

ワールウィンドm［Ⅲ］ 風の上級攻撃魔法。エイの姿をとる風の幻獣を召喚する。幻獣は飛行しながら風の魔力の塊を投下し続け、塊は地に当たると風の波紋を周囲に放つ。風の王ハーバインⅢ世が自らの強大な魔力によりつくり出した。

ワッツ＝ヴァージルc［Ⅰ］ ハウザーを父のように慕っていた護衛隊隊員。ハウザーの信頼もあつく、墓所での作戦行動中は、ハウザーの側近として常に行動を共にしていた。

Rodom Ward, fomer leader of the Verdyan Royal Guard, peered into a sky

King had regarded as a friend. He could not believe that already three years had passed.

STRATEGY DATA BOOK

KING'S FIELD Ⅲ

The Story Of Verdite

キングスフィールドⅢ

攻略ビジュアルブック －データ攻略編－

1996年9月15日発行

発行人／鶴味政一
編集人／岡村尚正
発行所／株式会社ソニー・マガジンズ
住所／〒102東京都千代田区五番町6－2
電話 03-3234-6860（編集）
03-3234-5811（販売）
03-3234-5101（広告）
印刷所／凸版印刷株式会社
デジタルグラフィックデザイン／株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ
定価／1600円（本体1553円）

構成・文：後藤 勝／高橋祐介／石田將隆（HEADROOM）
編集協力：阪田隆広／河野直之（HEADROOM）
藤田一夫／瓦井久雄（G,Free）
アートディレクション&デザイン：鎌田 誠（ソニー・ミュージックコミュニケーションズ）
デザイン：安田英人／鈴木雅人（ソニー・ミュージックコミュニケーションズ）
画像制作：鎌田 誠／安田英人（ソニー・ミュージックコミュニケーションズ）
この本の内容に関するお問い合わせはソニー・マガジンズまでお願いします



9784789790284

1919476016004

印刷/凸版印刷株式会社

デジタルグラフィックデザイン/株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ

ISBN4-7897-9028-2 C9476 P1600E 雑誌65842-87